• MASACRE MUTANTE!
LOS COMIQUEROS VS.
CLAUDIO URIARTE
• DESDE ADENTRO
ESCRIBE MARK WAID

COMIQUEANDO

#48 NOV. 2000 AÑO 7
ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 575 ptas
MEXICO 30$nm.
ISSN Nº 0329-5613

CRG COMICS RELEASE GROUP
TED KORD + YWING

TODO SOBRE SLAYERS

ISSN 0329-5613
00048
9 770329 561001

GENESIS
LA CADENA DE COMIQUERIAS CON MAS SUCURSALES DEL PAIS
COMICS Y MANGAS
NUMEROS ATRASADOS
LIBROS
ROL - WARHAMMER
JUEGOS DE TABLERO
VIDEOS
REMERAS
TRADING CARDS
MINIATURAS
POSTERS
ENCONTRANOS EN NUESTROS LOCALES:
EN CAPITAL FEDERAL:
• VILLAGE RECOLETA, PATIO DE COMIDAS
• MEDRANO 793
• DEL PARQUE SHOPPING, TERCER PISO
EN ZONA NORTE:
• SHOWCENTER NORTE, SEGUNDO NIVEL (4721-3176) - MARTINEZ
• 9 DE JULIO 480 (4732-0916) - SAN ISIDRO
• AV. LIBERTADOR 14441 - SAN ISIDRO
• ALVEAR 182, LOCAL 8 (4792-1819) - MARTINEZ
EN ZONA OESTE:
NUEVO!
• SHOWCENTER HAEDO, PRIMER NIVEL (4489-8815)
• MARIANO MORENO 991 (02323-426-523) - LUJAN
TAMBIEN DISTRIBUIMOS A NEGOCIOS
LLAME AL (011) 4717-3647
TENEMOS EL MEJOR SERVICIO Y ATENCION

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

EDITORIAL DE ANDRES ACCORSI

Hola, ¿cómo va? ¿No es loco volver a tener -después de cuatro años- una Comiqueando nueva en Noviembre? Por ahí para ustedes no, pero para nosotros sí.

Esto se debe, obviamente, a las fechas de Fantabaires. Habitualmente la convención caía en Noviembre y nosotros adelantábamos la edición para la última semana de Octubre, como para poder ir a entregar a las comiquerías y que hubiese alguien para atendernos, no? Con todo el mundo (incluso nosotros) metido en Fantabaires, salir a distribuir la revista habría sido poco menos que imposible. Este año, en cambio, la convención cae en Diciembre, con lo cual nos pareció muy zarpado atrasar un mes el número de Noviembre o adelantar un mes el de Enero. Por eso, mantenemos nuestro cronograma normal, y si el costo de esta decisión es no tener un número nuevo en Fantabaires... qué pena. Seguramente todas las demás editoriales aguatarán sus novedades para ofrecerlas en la convención, así que material para comprar no les va a faltar.

La variante de no adelantar el número de Noviembre y de no participar de la organización de Fantabaires en ninguno de sus aspectos (este año seremos, ni más ni menos, un expositor más, como 4 Segundos, Entelequia, Colihue, o La Revistería), nos da un margen más que aceptable para ponerle todo a un proyecto que venimos arrastrando desde principios de año y que verá la luz en Diciembre. Me refiero al primer librito de la colección Perdedores, editado en el mismo formato que los mangas de Ivrea (librito de 13.5 x 19.5, con lomo y tapas de cartulina a todo color e interior en blanco y negro) y dedicado a recopilar lo mejor de un capo absoluto: Gustavo Sala. Presentaremos algunas páginas nuevas, mucho material de la gloriosa Falsa Modestia y otros trabajos de Gustavo para revistas de poca tirada o de distribución restringida a ciudades del Interior y que, suponemos, la mayoría de nuestros lectores desconocen. Esa es la prioridad: material que ustedes no hayan visto. Por eso no publicaremos páginas de Historietipos, ni de El Costado Oscuro de los Comics, aunque puede ser que incluyamos la historieta de Gustavo para Vórtice, ya que casi nadie la leyó y Gustavo le escribió un final nuevo. En total, serán 64 páginas para recagarse de risa, con este genio maligno que nació en Mar del Plata y se ganó a todos los comiqueros del país. Y si este librito funciona, habrá más Perdedores en el horizonte. Aguante los Redondos!

Párrafo aparte para pedir disculpas a la gente (muchísima, por cierto) que intentó entrar durante Septiembre y Octubre a www.comiqueando.com y no pudo. Fuera de joda, pensábamos que el trámite para armar la página era más sencillo y resultó un bolonki total. De todos modos, estoy seguro de que cuando ustedes lean esto, nuestra página web estará en el aire, lista para ser recorrida y disfrutada. Y si no arrancamos a full, por favor tengan paciencia, que -un poco más tarde o un poco más temprano- iremos corrigiendo todos los problemas que ustedes nos ayuden a detectar. Cuando se den cuenta de lo útil que puede llegar a serles el site, seguro nos disculparán por estas demoras.

Este mes no tenemos abruptos cambios de staff, pero sí corresponde darle la bienvenida a Santiago Caruso, un dibujante joven de inmejorable proyección, que empezó en el fanzine 5eficientes Intelectuales y -amistad con Caba mediante- nos mostró sus trabajos en la reciente convenión de Wilde. Este pibe va a llegar muy lejos y hoy lo tenemos acá, ilustrando los encabezados del Akhorsi Asylum. Ojalá les guste tanto como a mí.

Ultimo tramo del auto-bombo, simplemente para subrayar lo contentos que estamos con la sección Desde Adentro. ¿Vieron lo que es eso? Eduardo Barreto, Peter David, Walter Taborda y ahora Mark Waid, un auténtico poker de ases. No les quepa duda de que esto es sólo el principio: en el 2001, habrá más Desde Adentro, para seguir enriqueciéndonos con la experiencia (profesional y personal) de los capos de todo el mundo.

Y como el que las hace las paga (y nosotros nos dedicamos a la crítica destructiva, poco objetiva y con mala leche, como aseguran entre lágrimas ciertos "comunicadores"), en Enero nos vamos al Infierno. Allí nos estarán esperando John Constantine para contarnos toda su historia, Nekrodamus para festejar con nosotros sus 25 añitos y Mike Mignola para hablar de Hellboy y otros pecados capitales. Como si esto fuera poco, se vienen con nosotros Detective Conan, Powerbull y algún otro colado de último momento. Si el calor de la ciudad te agobia, vení a rostizarte con nosotros al Averno. Síii! Llame ya! Veranee en el Infierno, y asegúrese un tostado parejo! Vacaciones en el Infierno, la única forma segura de zafar de los programas veraniegos del Muñeco Mateyko!!

Y bueno, esto es todo. Los invito a recorrer un número que -si bien no se apartó casi nada de lo que programamos originalmente- está lleno de sorpresas. No dejen de escribirnos, ni de visitar nuestro stand en Fantabaires y nuestro web-site que -repito- se va a poner pulenta de a poco. Y por supuesto, vuelvan el año que viene, más precisamente en Enero, a esta ya clásica reunión entre amigos comiqueros. Yo los voy a estar esperando acá, empachado de turrón y pan dulce, en el Salón de la Justicia...

Dibujo de Fernando L. González Spirit es © Will Eisner

STAFF

Director: Andrés Accorsi.
Diseño: Diego Grinbaum/ Uki Castrogiovanni.
Redactores: Diego Accorsi, Dr.Sax, Hernán Ostuni, Fernando García, Mr. Master, Estudio Nuez (Daniel Acosta), Lucas Varela, José Luis Gaitán, Caba, Martín Casanova, Carlos Acosta, Sebastián Ballesteros, Dr.Müle.
Comics y Dibujos: Dani the O, Gustavo Sala, Fernando Calvi, Lucas Varela, Fernando González, Angel Mosquito, José Luis Gaitán, Javier Rovella.
Obsidian: Federico Velasco.
Ideas y Buena Onda: Punto Cero Producciones
Portada: Ilustración de Rui Araizumi/ Slayers es © Kanzaka / Araizumi / Kadokawa / TV Tokyo

SECCIONES

3 **EN EL SALON DE LA JUSTICIA...**
por Andrés Accorsi.

6 **COMIC CLIPS.**
Primicias, rumores, chimentos, proyectos y data fresca de los cuatro puntos cardinales. Y además, cuatro tiras cuatro.

12 **FANZINES**
a granel, y mucha info más en la Agenda Argenta.

16 **FICHA: Altar Boy,**
por Caba.

21 **PANTALLAZOS.**
Tras el éxito de X-Men, Marvel y DC ponen toda la carne al proyector! Tiembla Hollywood!

28 **LOS SERIALES.**
Hernán Ostuni y Fernando García repasan la carrera del Capitán Marvel por las aventuras del celuloide.

30 **FICHA: Gen,**
por Diego Accorsi y el Dr.Sax.

39 **LA VERDULERIA.**
Veneno, escupitajos y mala leche son algunos de los líquidos que arroja el Dr.Müle a los incautos que se le aproximan. Vení con paraguas!

HISTORIETAS

31 **POWERBULL**
confronta la amenaza del temible Adolph Hamster, en un desafío crucial para el taurino titán de Fernando Calvi.

51 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS.**
Gustavo Sala y Osvoldo Figazza se hacen eco de la archi-repetida pregunta ¿Por qué hay tan pocas mujeres comiqueras?. Las respuestas te sorprenderán!

59 **MULEDOG,**
por Lucas Varela.

71 **AMORFI**
no recapacita y vuelve con todo, a seguir avergonzándonos a todos, siempre con la complicidad de Dani the O.

45 **LOS RESCATADORES**
espían a Alan Ford y el Grupo T.N.T., clásicos de la comedia de enredos italiana.

52 **DESDE ADENTRO.**
Hoy: Mark Waid.

58 **FICHA: Mr.Mxyzptlk,**
por Martín Casanova.

66 **MESA REDONDA.**
Críticas, puntajes, promedios y recomendaciones son algunos de los puntos que hacen imprescindible a nuestro clásico foro de opinión.

72 **FICHA: Captain Boomerang,**
por Sebastián Ballesteros.

73 **AKHORSI ASYLUM.**
Cartas, e-mails y dibujos de nuestros lectores, en una sección cuyo nivel no para de elevarse. Un lujo, de posta.

77 **COMICS A LA PARRILLA.**
Enterate todo lo que hay que saber para cebarse con Mikilo, un nuevo hito surgido de entre los comic-books argentinos.

79 **ANARKOMIX.**
Ultima entrega de los Top Tens clásicos, más 1,2,3... Probando, el Oráculo, el Autor del Mes, La Fiambrería y mucho más.

Comiqueando es una publicaci[on bimestral de Comiqueando Press, bendecida con santa bondad e inmaculada misericordia por el todopoderoso Dani the O. Envíos a: Zapiola 2149, 1°A, CP 1428, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: nao tem. Comiqueando es marca registrada (N° de Título 1.317.726). ISSN n° 0329-5613 . Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Impresa en los Talleres Gráficos GEA. Tanto hinchamos las pelotas, que al final nos dieron la estatuita del Eternauta que nos debían desde el Fantabaires anterior. Peor es nada...
NOVIEMBRE de 2000

index

NOTAS

17 **TODO SOBRE SLAYERS.**
El animé que arrasa en Argentina y el mundo, analizando a fondo por Daniel Acosta, del Estudio Nuez. No te lo pierdas.

23 **SHAZAM!**
El célebre Capitán Marvel cumplió 60 años y Martín Casanova repasa toda su ilustre trayectoria. Holy Moley!

41 **SUPLEMENTO JLA.**
Undécima entrega de la meganota más grossa de la historia, con data de primera reunida por Andrés, Diego y Martín. Poderosísimo!

47 **MASACRE MUTANTE.**
Desde Página/12, un tal Claudio Uriarte salió a pegarnos a los comiqueros. La respuesta no se hizo esperar, la polémica estalló y Andrés y Sax te cuentan exactamente qué pasó. Fundamental.

53 **THE SPIRIT**
también sopló las 60 velitas y Andrés te cuenta todo lo que hay que saber sobre este clásico del maestro Will Eisner, imprescindible en la biblioteca de todo buen comiquero.

61 **REPORTAJE A SAM KIETH.**
Después de un largo silencio, el genial creador de The Maxx vuelve al comic con Zero Girl. Andrés y Lucas Varela lo interceptaron en San Diego y Kieth (poco afecto a dar entrevistas a los medios) dijo de todo. Una masa!

COMIC CLIPS

POR ANDRÉS ACCORSI

PREMIOS

En la más reciente edición de la Small Press Expo (SPX) se dieron a conocer los ganadores de los Premios Ignatz, en reconocimiento a la labor de los autores alternativos del mercado americano. Los premiados fueron: Mejor Autor: Dave Cooper (Weasel), Mejor Novela Gráfica o Recopilación: From Hell (Alan Moore y Eddie Campbell), Mejor Historia: Jimmy Corrigan, Smartest Kid On Earth (The Acme Novelty Library; Chris Ware), Autor Revelación: Nick Bertozzi (Boswash), Mejor Serie: Weasel (Dave Cooper), Mejor Número Unitario: The Acme Novelty Library No. 13 (Chris Ware), Mejor Fanzine: LowJinx nº2 (varios), Mejor Opera Prima: Dork nº8 (Evan Dorkin).

ARGENTINA

• Superado el largo paréntesis entre los nºs 1 y 2, el comic-book del Caballero Rojo retoma la periodicidad mensual. Para Noviembre está anunciado el nº3, íntegramente a cargo de la dupla Toni Torres- Mariano Navarro y la colaboración de Walter Taborda. Para Fantabaires, sale el nº4, un número doble con tres historias protagonizadas por los Caballeros del pasado. Toni y Quique Alcatena narran una aventura del Corsario Rojo, Toni y Carlos Pedrazzini se remontan a 1918 para una aventura del primer Caballero que llegó a la Argentina y - en su debut como guionista profesional- el ilustre Negro Botticelli se une a Walter Taborda para una historia del Caballero de los años ´20 (el Cabashadow, para los amigos) que no se puede creer. Capturalos!

• Atenti a la nueva movida de Columba! Desde este mes, comienzan a reeditarse en orden cronológico, en formato comic-book, en blanco y negro y con letras nuevas las aventuras clásicas de próceres como Nippur, Mark, Gilgamesh, Savarese y Dennis Martin. Como si esto fuera poco, las revistas tienen nuevas portadas de Marcelo Sosa, Pier Brito, Feli García Zecchín, Juan Bobillo y Mariano Navarro, una mejor que la otra. Robin Wood, Lucho Olivera, Cacho Mandrafina, Ricardo Villagrán y Lito Fernández, pero bien editados... ¿qué más querés?

• Además de su trabajo que aparece semanalmente en la revista Genios, la dupla Carlos Trillo-Juan Bobillo está trabajando en una serie para el mercado europeo titulada Sick Bird. Es la historia de una chica que se escapa del manicomio donde la había encerrado su avechuchesca familia y, casi por error, se mezcla en el mundo de la moda y las modelos, donde triunfa categóricamente. Entre vestidos y pasarelas, Sick Bird planea su venganza. Lo que vimos hasta ahora es in-fer-nal y la salida del primer álbum en Francia e Italia está programada para Mayo. Ojalá se edite en castellano.

ESPAÑA

• Después de tanto putear a Planeta-DeAgostini y amenazar con volcarse a la autoedición, Cels Piñol terminó arreglando con sus ex-editores para continuar la serie regular de Fanhunter, que se suspendió tras el nº7 hace ya muchos meses. Planeta editará lo que en su momento se anunció como el nº8 en un one-shot titulada Fanhunter Almanaque 2000, en blanco y negro. Luego la serie regular retomará la numeración, la periodicidad bimestral y agregará como novedad el color. Eso sí, Norma sigue a cargo de la distribución de todos los productos de Cels.

FRANCIA

• Varias novedades amenazan con sacudir al siempre próspero mercado francés en los últimos meses de este año. En Noviembre sale La Menace Schtroumpf, nuevo álbum de Los Pitufos, a cargo de Maury, Parthoens y Thierry Culliford (el hijo de Peyo). Después de mucho coquetear, Philippe Druillet vuelve con Chaos, una nueva aventura de Lone Sloane. La saga de Marshal Blueberry llega a su tercer tomo, con Jean "Moebius" Giraud como guionista y dibujos de Michel Rouge. El sello Mosquito ofrece Robert le Diable, del inquietante Wens. Philippe Caza presenta el segundo tomo de su serie Le Monde d' Arkadi. El popularísimo Largo Winch vuelve para protagonizar su Tomo 11 (Golden Gate) de la mano de Van Hamme y Francq. Les Tecnopéres, lo nuevo de Jodorowsky y Janjetov, llega a su terce-

PARTAMENTE MIGRAÇÃO
OH, OH
EXCUSE ME, SENHORES... ACOMPAÑENME, POR FAVOR
LE DIJE, VIEJO IDIOTA, QUE SE IBAN A DAR CUENTA. SI VAMOS A LA CARCEL, USTED PONE EL CULO POR LOS DOS
OK
POR ACÁ, POR FAVOR, DISFRUTEN DE NUESTRA HOSPITALIDAD CARIOCA.
BEMVINDOS TRAFICANCHIS DO MUNDO
HOLA
COME TO ME! GENTE

por ANGEL MOSQUITO

NOTICIAS DE AYER

- Noviembre, 1980: Primera aparición de Cyborg, Raven y Starfire (New Teen Titans nº1)
- Diciembre, 1980: Moebius y Jodorowsky inician El Incal Negro (Metal Hurlant nº58)

ra entrega, Planeta Games. El incorregible Lucien, de Frank Margerin, tiene libro nuevo, llamado Week-end Motard, como siempre editado por los Humanoides. Y por último, la decimocuarta entrega de la serie más exitosa del mercado francés, XIII, esta vez titulada Secret Defense y creada, como siempre, por Jean Van Hamme y William Vance. Cuánta papa fina, mon dieu!

HOLANDA

• ¿Qué onda el holandomanga? Cagate de risa, pero el año que viene se edita en toda Europa una serie de tres libros titulada Quark, el primer manga de origen holandés. Los autores Martin Lodewijk y Adri van Kooten proponen una saga de ciencia-ficción muy al estilo Masamune Shirow, con cyborgs, ciudades devastadas por guerras nucleares y viajes en el tiempo. En total son 300 páginas que sacudirán a los otakus del Viejo Continente durante el invierno boreal.

INGLATERRA

• Rebellion Games, una empresa de videogames, se quedó con 2000 A.D., la antología más popular del Reino Unido. La renovación total de la veterana revista ya está en marcha y se presentará con todo en Diciembre, en el especial Prog 2001. Para la ocasión, Grant Morrison y Steve Yeowell vuelven con su clásico y superheroico Zenith, John Wagner y Cam Kennedy ofrecen un nuevo episodio de Judge Dredd, Carlos Ezquerra y Wagner retoman a los viejos y queridos Strontium Dogs y es probable que vuelvan también los ABC Warriors, escritos por Pat Mills y dibujados por Simon Bisley. Wagner también tiene a su cargo el capítulo presentación de Button Man III, con dibujos de Arthur Ransom (Batman/Phantom Stranger). Entre los planes a futuro hay un nuevo proyecto de Peter Milligan y Brett Ewins (la dupla de la gloriosa Skreemer) y varias portadas a cargo de autores yankis, como Mike Mignola y Travis Charest. Bloody Hell!

• Desafiando todas las convenciones del comic británico, este mes se lanza a las bateas la primera tanda de títulos de la nueva editorial Com X, que presenta su línea de... comic-books! Comic-books en Inglaterra, donde hace más de un siglo que sólo venden las antologías! Los pibes de Com X quieren innovar y se suman al típico formato yanki, con tres series: Razorjack (por John Higgins), Puncture (por Russell Uttley y Ben Oliver) y Bazooka Jules, por Neil Googe. Para más adelante, el mismo Googe planea -todavía sin dibujante confirmado- una saga titulada 12 O'Clock Man. Com X distribuirá sus comics también en USA (a través del Previews, claro) y no sé qué tan bien les irá, pero el material parece innovador y copado. Ojalá pegue.

ITALIA

• La editorial Macchia Nera promete para fin de año el primer tomo de Como la Vida, una serie de tres álbumes de 64 páginas, escrita por nuestro Carlos Trillo y dibujada por Laura Scarpa, interesantísima autora italiana. El título lo dice todo: se trata de la vida de gente común, de relaciones afectivas, desencuentros y alegrías. Aparentemente, el año que viene sale también en Francia.

UNIVERSO DC

• La JLA, el título más taquillero de la editorial, se quedó sin guionista del modo más insólito imaginable: Mark Waid firmó contrato de exclusividad con CrossGen! Decidido a trabajar sólo para esta nueva editorial (donde escribirá Sigil y una serie nueva de su propia creación), Waid se muda a Tampa, Florida, y cuelga la JLA (aunque ya tiene escritos los guiones hasta el nº60) y Gatecrasher, su serie regular para Black Bull. Más incierto es el futuro de Empire, su serie para Gorilla, de la que Waid tiene escrito todo el primer arco (hasta el nº6). Después de ahí, puede seguir o no, dependiendo de varios factores. Pero a la JLA le queda un largo trecho hasta el nº60 y el primer sacudón inmediato llegará en el 50, un número doble contra el Dr. Destiny, donde Waid promete explorar a full las consecuencias de la expulsión de Batman del grupo. Además de Bryan Hitch, serán de la partida Doug Mahnke, Ty Templeton, Kevin Nowlan, Phil Jiménez y Mark Pajarillo. No te lo pierdas!

• Judd Winick, el ascendente guionista de Green Lantern y Barry Ween: Boy Genius, va a escribir un one-shot co-protagonizado por Harley Quinn y Poison Ivy, que ilustrará el cotizado Joe Chiodo. Difícilmente esto salga antes de fines del 2001, pero da para cebarse desde temprano. Y para principios del 2001 (y también en las márgenes de la familia de bati-títulos) está confirmada la nueva miniserie de The Question, con guión de Greg Rucka y dibujo de Rick Burchett, el equipo de la fastuosa Batman/Huntress.

• J.M.De Matteis está a full con la ongoing del Spectre que sale en Enero, con dibujos del muy prometedor Ryan Sook, más su colaboración con Phil Jiménez en Wonder Woman, más los proyectos que ya enumeramos la vez pasada. Conclusión: cuelga Adventures of Superman tras el nº587, para zafar un poco de tanta entrega mensual. Veremos quién lo reemplaza.

• Howard Chaykin volvió con todas las pilas. Otro proyecto que está barajando el veterano prócer se llama Blackhawks

NINJA MAGOYI

por JOSE LUIS GAITAN

UH! COMO ESTOY HOY!
COMO MÚSICA DE NAPSTER ENTRE 11 Hmm...
QUE LINDO ES SER NINJA! (BAH, APRENDER A SERLO) UNO DEBE AYUDAR A LOS OTROS, HACER EL BIEN, NO ABUSAR DE SU TEMIBLE PODER...
¿QUE ES ESO? UN PAJARO DEL CLAN CONTRARIO... Y ATACA A ESA CHICA!
DEBO ACTUAR!
SHAK
CHE, QUE BUENO ES AYUDAR A LA GENTE! LA PUTA QUE VALE LA PENA ESTAR VIVO!
FIN.

COMIC CLIPS

4000 y es -como el título lo indica- un revival de los Blackhawks ambientado 2000 años en el futuro. Serán 12 números, coescritos por Chaykin y David Tischman y dibujados por Derec Aucoin, que no es grosso, podría ser mucho peor.

• Más de Batman. En la serie regular, se viene la saga escrita por Brian Vaughan (Swamp Thing), ni bien terminen los seis números de Ed (te esperamos en Fantabaires) Brubaker. La idea de Vaughan es centrarse en Matches Malone, la identidad criminal de Batman con la que suele infiltrarse en el bajo mundo, con lo cual la mano viene bien de novela negra. Como siempre, dibuja Scott McDaniel. Y para después vuelve Brubaker, ahora como guionista permanente de la serie.

• El otro proyecto de Ed Brubaker es llevar hacia un final la serie regular de Catwoman, que se cancelaría pronto, para dar pie a una saga en Detective Comics y finalmente (ya a mediados del 2001), a una nueva ongoing escrita por Brubaker y sin dibujante confirmado.

• Seguimos ardiendo con los Just Imagine Stan Lee Creating.... Ahora se sumó a la lista de dibujantes nada menos que John Byrne, que va a dibujar la versión de Stan "the Man" de la Legión de Superhéroes. Originalmente, Walt Simonson había "cantado prí" para dibujar Legion, pero ahora se volcó por los Titans y le dejó la Legión a su amigo Byrne.

• Y para felicidad extrema de los fans del anglo-canadiense, Byrne anunció que prepara la secuela a la maravillosa Generations. Esta vez, los team-ups entre Superman y Batman arrancan en 1942 y van saltando de a 11 años, hasta llegar al 2019. La idea de la secuela es abrir un poco el juego y mostrar las versiones-Byrne de más luminarias del Universo DC. Si es la mitad de buena que la primera, me tiro de cabeza.

• Se viene, se viene, la quiero yaaaa! Ya se confirmó que en Febrero sale el nº1 de la maxiserie de 12 partes de Green Arrow, escrita por Kevin Smith, dibujada por Phil Hester y, como si esto fuera poco, con portadas de Matt Wagner. Y ojo con Wagner, que parece que tiene más de un proyecto yirando por las oficinas de DC.

• Si sos fan de la JLA, atenti al evento de Quinta Semana de Enero, en el que el supergrupo se divide en siete Ligas, cada una capitaneada por uno de los siete clásicos. Y por nada del mundo te pierdas la Superman nº165, donde el Hombre de Acero, a modo de Papá Noel, le entrega a cada miembro de la JLA un regalo de Navidad muy especial. A los habituales Jeph Loeb y Ed McGuiness se suman, para los distintos capítulos, Art Adams, Humberto Ramos, Mike Wieringo, Ian Churchill y -créase o no- Rob Liefeld y Joe Madureira.

• Ya está absolutamente confirmado el final de Starman para el nº80. En los próximos números, James Robinson ofrecerá un Times Past (el 74), un encuentro entre Jack knight y Superman (75), un Talking With David (76), la revelación de qué sucedió en 1951 (77-79) y el gran final, en el 80. Y el ex-compañero de Robinson en Starman y la JSA, David Goyer, deja de escribir comics entre seis y siete meses para concentrarse en su labor como guionista de cine. Su último número de la JSA (al menos

por un tiempo) será el 25, tras lo cual la serie queda en manos del impresionante Geoff Johns. Si todo sale según lo planeado, para mediados del 2001, cuando estalle una huelga de guionistas en Hollywood, Goyer volverá.

• Ahora sí, se acabó el tiempo: el nº25 (el de Febrero) es el último para Hourman. Greg Land, el dibujante de Nightwing, también emigra rumbo a Cross Gen y deja la serie tras el nº57, al cual le siguen varios fill-ins y el debut (en el 60) del nuevo dibujante titular, Trevor McCarthy. Y si no leíste (allá por el '94) el majestuoso origen del Ventriloquist que hicieron Alan Grant y Teddy Kristiansen para Showcase, ahora tenés otra oportunidad, ya que la Bruja recuenta la génesis de este villanazo en Scarface: A Psychodrama, un prestige dibujado por Charlie Adlard.

VERTIGO

• Para mediados del 2001 se viene una novela gráfica de Transmetropolitan compuesta por una parte en prosa (obviamente escrita por Warren Ellis) y unas 50 ilustraciones a cargo del impactante Tim Bradstreet. Si no te jode que no sea exactamente una historieta, empezá a ahorrar desde ahora, que sale en tapa dura.

• Una graphic novel largamente postergada, la de Enemy Ace escrita por Garth Ennis parece resucitar. Christian Alamy entregó los bocetos de las 96 páginas y ahora será Chris Weston el encargado de terminarlas y de crear el look definitivo de una obra que promete.

• El sueño se terminó. En el nº60 se cancela The Dreaming, cuando la serie llega al final que la guionista Caitlin Kiernan venía preparando hace un tiempo. Las "viudas de Morfeo" tendrán que conformarse ahora con las distintas sagas de The Sandman Presents, donde se vienen la ya anunciada miniserie de los Deadboy Detectives (por Brubaker y Bryan Talbot) y una grossa: The Thessaliad (con Thessaly, la brujita que le rompió el corazón a Dream), a cargo de Bill Willingham y Shawn McManus.

WILDSTORM

• Todo mal! Los festejos del 15º Aniversario de Watchmen (que incluían una reedición en tapa dura, con un libro de bocetos de Dave Gibbons, los guiones originales y una línea de muñecos increíbles que pudimos ver en San Diego), se fue al bombo. Alan Moore volvió a tener problemas con DC, esta vez porque la editorial censuró una historia de Cobweb que Moore había escrito para Tomorrow Stories, y el barbeta decidió no apoyar el relanzamiento de Watchmen. Gibbons se solidarizó con Moore y DC desactivó el proyecto en el acto. Lo más loco es que la objeción de DC contra el guión de Moore se debe a los palos que este le pegaba al escritor L. Ron Hubbard (fundador de la "iglesia" de la Cientología) y el

ANDRESITO por FERNANDO GONZÁLEZ

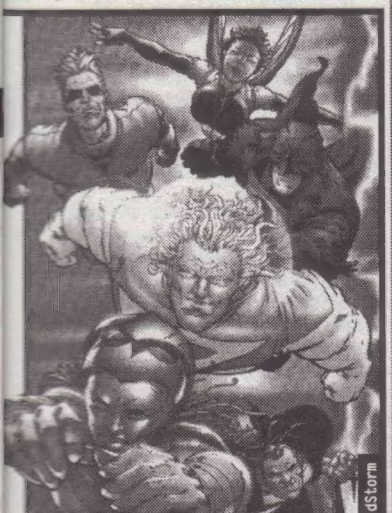
VIEJO, ESTOY PREOCUPADA, ANDRESITO SE HA PASADO LA MAÑANA FABRICANDO...
...EL DISFRAZ DEL TIPO ESE QUE TIENE CUCHILLOS EN LAS MANOS!
¡FREDY KRUGER!
FERNANDO LEÓN G.

ocultista John Whiteside Parsons, cuando hace apenas cinco años, Doug Moench los masacró a ambos en un capítulo de su fundamental Big Book of Conspiracies (el que publicamos en nuestro nº20, sin ir más lejos). Con justa razón, Moore puso el grito en el cielo, y la cagada de DC la terminamos pagando todos. Es lo que hay...

• La historia censurada de Cobweb, sin embargo, será publicada (sin Cobweb, claro) por la editorial Top Shelf, todavía sin fecha confirmada. Tras el nº8 de Tomorrow Stories, Melinda Gebbie dejará al personaje en manos de otras artistas para concentrarse en Lost Girls, su largo y ambicioso proyecto tambien junto a Alan Moore. Las dibujantes invitadas ilustrarán a Cobweb entre los nºs 9 y 11 y el 12 será un team-up entre la heroína y Grayshirt, a cargo de Moore y Rick Veitch.

• ¿Qué pasa si te digo que vuelve Deathblow? No se te mueve un pelo, verdad? ¿Y si te dijera que vuelve para co-protagonizar un team-up con Batman? ¿Y si te dijera que lo escribe Brian Azzarello? Ah! Ahora que sí estás interesado, te cuento que serán tres prestiges de 48 páginas, dibujados por Lee Bermejo (Superman/ Gen13) y con tintas y portadas de Tim Bradstreet. Deme dos!

• En Diciembre se larga Zero Girl, la miniserie con la que Sam Kieth (The Maxx) vuelve al comic después de una temporada dedicado a otra cosa. En estos cinco números Kieth presentará a Amy Snooster, una chica marginada y extraña con poderes surreales, y un nuevo e impactante estilo de dibujo. Sale por el sello Homage y la quiero ya!



• Todos los rumores apuntan a que Mark Millar y Frank Quitely dejarían la fundamental The Authority tras el nº25. Hasta ahora, sólo se sabe a ciencia cierta que, cuando se vayan, los autores lo harán juntos, y que en el nº22 debuta un nuevo equipo de Authority. ¿Y los que están ahora? ¿Serán boleta o...? Ahhhh, lo necesito ahora mismoooo!

IMAGE

• Michael Turner, el popularísimo dibujante y guionista de Fathom, sufrió un accidente en su auto en Agosto. Cuando los médicos lo asistieron, le descubrieron un tumor maligno y lo sometieton a una compleja operación en la que perdió parte de la pelvis y la cadera. Turner ya está recuperado, pero todavía recibe quimioterapia mientras, de a poco, vuelve a caminar. Por supuesto, no hay que esperar números nuevos de Fathom por un tiempo, ya que la rehabilitación le insume a Turner el tiempo que habitualmente le dedica al dibujo. Por suerte zafó de un trance muuuy jodido.

• Lazarus Churchyard fue un proyecto drogadísimo y minoritario que el maestro Warren Ellis y el dibujante D'Israeli publicaron a principios de los '90 en la por entonces próspera editorial Tundra. Ahora, The Lazarus Churchyard: The Final Cut es una graphic novel de 128 páginas (12 de ellas inéditas) donde Ellis reestructura la historia y agrega notas, comentarios y una introducción. Vale 15 mangos, sale en Diciembre y no te la podés perder.

• Y si estás cebado con Warren Ellis (no es para menos), andá anotando los proyectos con los que lanza su imprint en Image: Black Horses (junto a John Paul Leon!), Ministry of Space (con Chris Weston), y Morning Dragons (junto a Steve Lieber). Cero superhéroes, mucha acción, mala leche y -si Mark Silvestri hace aparecer un billete de los grandes- tal vez un sellito de Top Cow en cada portada.

• Y si lo tuyo es babearte con Brian Michael Bendis, andá mirando la sección de Marvel, porque de todos sus proyectos en Image, queda en pie sólo Powers. Bendis le comunicó a Todd McFarlane su decisión de dejar la brillante Hellspawn tras el nº7, a lo cual Todd respondió rajándolo también de Sam & Twitch. En esta última ya hay guionista nuevo (Steve Niles), pero en Hellspawn todavía no.

• Guarda con la Section Zero nº5 (la de Diciembre), ya que trae como back-up el "capítulo piloto" de una nueva serie de Mark Waid, llamada John Doe. No se sabe si la idea llegará a plasmarse en una serie o miniserie, sobre todo porque, a partir de Enero, Waid tiene exclusividad con Cross Gen, pero todo puede ser, especialmente si los lectores se copan y piden más.

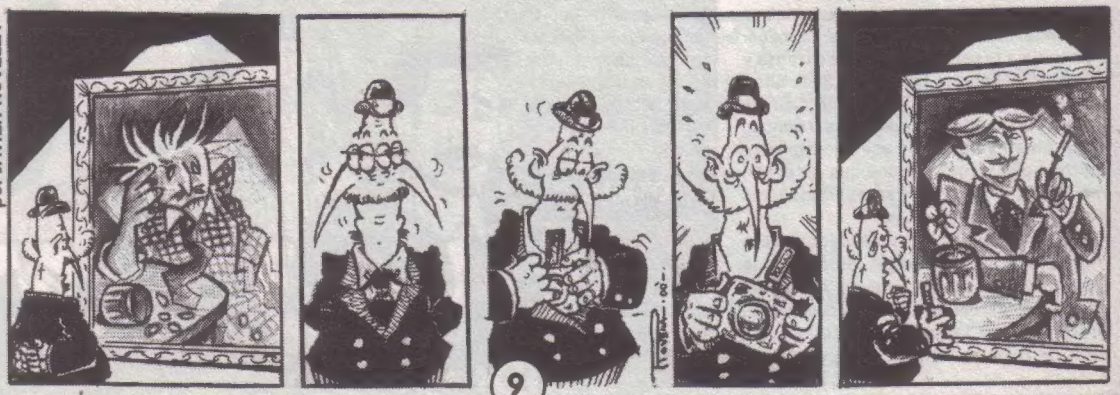
• En Enero se viene un crossover hipercool. En la Savage Dragon nº83, el verdoso debe enfrentarse a... Madman! Y los Atomics vienen a hacer un aguante! Simultáneamente, en la The Atomics de Enero, Dragon aparece junto al copadísimo grupete de Mike Allred. No hace falta leer ambas para entender lo que pasa, pero si comprás las dos, te vas a divertir el doble.

• ¿Te acordás de Marv Wolfman? Bueno, el veterano guionista está por volver con The 10th Muse, una serie dibujada por Ken Lashley (puaj!), protagonizada por una heroína con los rasgos de Rena Mero, una luchadora de catch conocida en los USA como Sable. La historia, sin embargo, tiene más que ver con la mitología griega que con la lucha libre.

MARVEL

• Se vino la revolución! Después de cinco años, lo rajaron a la mierda a Bob Harras. Como capo total de toda la Marvel, quedó la cabeza visible de la mejor movida que hizo la editorial en los últimos años, Joe Quesada. De movida, Quesada anunció que deja Daredevil para dedicarse a full a su nuevo cargo y se trajo a dos capos para que lo asistan. Axel Alonso, hasta ahora coordinador de Preacher, 100 Bullets y otras series de Vertigo, llegó para hacerse cargo de las series de Spider-Man. Y otro ex-Vertigo, Stuart Moore (el primer coordinador de Transmetropolitan) quedó a cargo

DON PICTORICO por JAVIER ROVELLA



de la línea Marvel Knights. A estos sacudones seguramente seguirán otros, así que prestá atención.

• Temporada de revivals! Se rumorea por los pasillos que Rob Liefeld está preparando una nueva ongoing de los New Mutants, con Syrin, un par de personajes nuevos y frecuentes apariciones de Deadpool y Domino. Y también se baraja un regreso de X-Factor, con una consigna muy similar al del Suicide Squad: villanos forzados a trabajar en secreto para el Gobierno. La probable primera formación incluiría a Mystique, Toad (ahora que cobró chapa en la peli...), Post y otros. ¿A quién hay que explicarle que Marvel necesita menos títulos mutantes y no más?

• ¿Se acuerdan de los cambios que mencionamos la otra vez en los equipos creativos de Bishop y Gambit? Eso era sólo el principio. Ahora resulta que Bishop termina en Noviembre y en Diciembre sale el Gambit & Bishop Alpha, prólogo a una miniserie de seis partes que, durante sendos meses, saldrá en lugar de la serie del cajun. Escribe Scott Lobdell, dibujan Cary Nord y Georges Jeanty y los malos son... los X-Men. En Abril, Gambit retoma su numeración habitual (con el nº26) y Bishop tendrá una serie nueva (tal vez llamada XSE Bishop), también a cargo de Lobdell. ¿Hacía falta?

• Tanto que amagó con dejar los comics, ahora parece que el 2001 será un año de enorme producción para el demecial Grant Morrison. Para empezar, se confirmó la miniserie de los Fantastic Four (1,2,3,4) junto a Jae Lee, dentro del sello Marvel Knights y fuera de la continuidad oficial de la serie regular de Reed Richards y familia. Después se confirmó el one-shot de Silver Surfer que, si todo sale como el guionista quiere, será dibujado por otro escocés, Frank Quitely (The Authority). También hay rumores de una segunda miniserie de Marvel Boy (junto a J.G. Jones) y, por si esto fuera poco, Morrison firmó contrato por dos años para escribir... X-Men! Todavía no se sabe cuál de las series caerá en manos de Grant, ni si continuará o no la numeración actual, pero Morrison en X-Men es algo que ningún cebado de los superhéroes se puede perder. Tampoco se sabe quién quedará a cargo de la otra serie mensual de los X-Men, ni en qué otros proyectos recalará Chris Claremont, tras ser expulsado, una vez más, de la serie donde juntó chapa, allá lejos y hace tiempo. Atenti, a ver cómo sigue esto.

• El proyecto de Erik Larsen con Fantastic Four, aquellos 12 números que encajan entre los nºs 100 y 101 de la serie original, ya está anunciado para Diciembre. El megahomenaje a la colaboración más extensa y más fructífera entre Stan Lee y Jack Kirby contará además con la colaboración de Bruce Timm, Steve Rude, Mike Mignola, Keith Giffen y Lucas (sí, ese Lucas), entre muchos otros consagrados que se ceban mal con la obra de los Padres Fundadores de la Marvel. La quiero ya!

• ¿A qué viejos y cuasi-olvidados (pero muy chaposos) personajes de Marvel le echaron el ojo Jim Krueger y Alex Ross para tenerlos como protagonistas de su próxima saga? Universe-X se termina, la hora de renovar contrato se acerca y se viene... el Squadron Supreme! Ay! Ya gozo imaginándome las tapas de Alex Dioss con esos personajones!

• Entre los sacudones post-revolución de Quesada, hay uno muy interesante. Cuando Axel Alonso se quedó con el puesto de Ralph Macchio (hasta ahora coordinador de la línea de Spider-Man y actual ocupante del cargo que dejó vacante Chris Claremont), lo primero que hizo fue pedirle la renuncia a Howard Mackie. ¿Quién es el nuevo guionista de Spider-Man? Nada menos que J.Michael Straczynski, el creador de Babylon 5 y Rising Stars. Eeeepa!

• Y hablando de Spider-Man, el tercer título de la línea Ultimate no será Fantastic Four, sino Ultimate Spider-Man and..., donde Spidey team-upeará con distintos héroes. El guionista es (adivinaron) Brian Michael Bendis y en los distintos team-ups participarán Phil hester, John Romita Jr., Zander Cannon, David Mack, Matt Wagner y Mike Allred. Pinta grosso, no?

• Liam Sharpe será el dibujante que acompañe a Dan Abnett y Andy Lanning en la nueva serie de Magik, protagonizada por Amanda Sefton (y con mucha participación de Nightcrawler). Jeph Loeb se incorpora a Fantastic Four en el nº38, para ponerle los diálogos a los maravillosos dibujos de Carlos Pacheco. El prócer Leonardo Manco ya tiene otro proyecto confirmado: un prestige de 64 páginas con el Captain America y los Howling Commando's, escrito por un habitué de la línea Vertigo, Peter Hogan. Y por último, todo indica que, ante el éxito de la maxiserie, Punisher pasaría a una serie regular, dibujada por Steve Dillon y escrita por Garth Ennis, aunque también se especula con que se incorpore un segundo guionista, Mark Millar, y escriban seis números cada uno.

OTRAS

• Se viene la segunda tanda de Grendel: Red, White & Black, la magnífica antología de Dark Horse donde distintos autores revisitan la saga de Matt Wagner. Entre la muchachada que dio el si están Andi Watson, Ashley Wood, Zander Cannon, Brian Michael Bendis, Kelley Jones, Jill Thompson, Darick Robertson, Cam Kennedy, Paul Pope y Michael Lark. Pulenta!

• Randy Queen se cansó de yirar con su Darkchylde por distintas editoriales y fundó la Darkchylde Entertainment, para publicar él mismo su material. Su primera serie, Dreams of Darkchylde, acaba de salir y contó, en su nº1, con dibujos de Brandon Peterson. Después pasa a manos de Ron Adrian (?). La segunda serie, Darkchylde: Redemption, está anunciada para Diciembre y estará íntegramente a cargo de Randy Queen. Che, ¿nunca un guionista...?

• Esta no se puede creer. En un intercambio de acciones entre compañías por valor de 4.300.000 dólares, Stan Lee Media se terminó quedando con los derechos sobre Conan y todos los personajes de Robert E.Howard englobados en la Conan Properties. ¿Qué hará el veterano guionista con estos derechos? ¿Se los regalará a su exsidekick Roy Thomas para su cumpleaños? ¿O meterá a los bárbaros de Howard en su portal de internet? Qué bizarro, por Crom!

• Cambios en Cross Gen, más exactamente en Sigil. Además de la inminente llegada de Mark Waid, se fueron los dibujantes Ben y Ray Lai y los reemplazaron por Kevin Sharpe y Randy Elliot (ah, ahora sí), que se incorporan en el nº7.

• Black Bull también quiere a Garth Ennis y lo va a tener. Junto a Carlos Ezquerra, el irlandés prepara Just A Pilgrim, una serie post-apocalíptica protagonizada por un ferviente religioso y una banda de sobrevivientes. Se sabe que son cinco números, pero no cuándo arranca. Otra para tenerle fé.

• Después de cinco años abocados a otros proyectos, los Hermanos Hernández vuelven a su primer amor y sus primeros cohetes. En Enero sale el nº1 de Love and Rockets Volume II, siempre en Fantagraphics y con periodicidad cuatrimestral. Jaime seguirá con la vida de Maggie, Hopey y sus amigas, Gilbert presentará una novela titulada Julio´s Day y Mario (tras largos años alejado de los comics) aunará esfuerzos con Beto para el thriller político titulado Me For the Unknown. ¿Cuánto falta para Enero? ¿Tres meses? Suficiente para re-leerme todo el Volumen Uno de esta obra maestra del Noveno Arte! Aguante Love and Rockets!

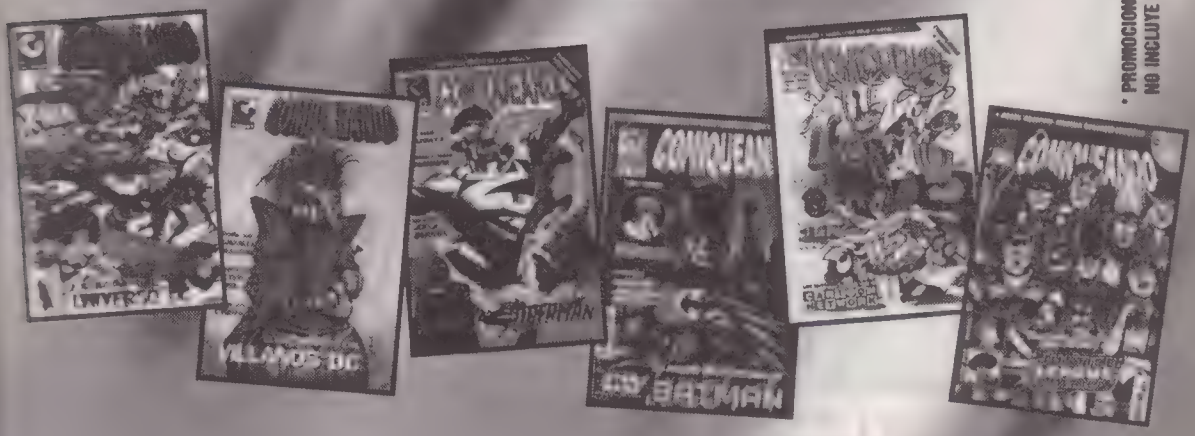
COMPLETÁ TU COLECCIÓN DE

COMIQUEANDO EN

MERIDIANA
CINE Y COMICS

APROVECHA LA PROMOCION 2 X 1 Y LLEVATE DOS NUMEROS POR $ 5*

* PROMOCION VALIDA HASTA EL 31/12/00
NO INCLUYE LOS NS. 2, 32 Y 36



Y ADEMAS:

NOVEDADES AMERICANAS TODOS LOS JUEVES

MAGIC · MANGA · POSTERS · MUÑECOS · VIDEOS

Y LA MEJOR ATENCION

MERIDIANA
CINE Y COMICS

Rodriguez Peña 1034 (1020)
Capital Tel: 4816-0900

FANZINES

por Carlos Acosta

ROVELLA HACE TIRAPIA

Como nos adelantó en exclusiva el número anterior, Javier Rovella sacó el número uno de Tirapia. Editado por Catzole y en formato Patoruzú, la revista se compone íntegramente de tiras cómicas con muchos personajes nuevos y el superclásico Oficial Yuta. El nivel de edición ya se lo pueden imaginar si vienen siguiendo (como deberían) la Catzole: espectacular y me quedo corto. En sus páginas se puede apreciar el interesantísimo estilo y particular forma de hacer humor de Javier, que lo ubican entre los mejores artistas del momento, ya alejado definitivamente de su etapa de joven promesa. Si no compran Tirapia, merecen una celda en el manicomio. Se consigue por un pesito. Contactos al e-mail: tirapia@usa.net.

VERDADES PESADAS

La banda heavy Verdad Extrema sacó un fanzine homónimo, realizado por Juan Andrés Bueno, quien desarrolla una historia oscura, violenta y muy fuerte con un dibujo acorde. Un salvaje asesino de niños está a punto de pagarlas todas juntas cuando se me acaban las seis páginas! Fuck, me dejó con ganas de leer más. El trabajo de Bueno es muy prometedor. El número se completa con Bipo y Dipo, página humorística de Adrián Bonete, muy bien dibujada. Date una vuelta por los recitales de Verdad Extrema y llevate el fanzine, que es gratarola.

NEGRA ES MI ALMA, NEGRO MI COMIC BOOK

Seres oscuros, asesinos, vampiros y cosas por el estilo habitan las páginas de Diabólica Soberbia, fanzine íntegramente realizado por Gustavo Lucero. El trabajo de este autor en general está bien aunque las tintas merecerían un poco más de trabajo. Pero los guiones están más que correctos y con tantos negros en el dibujo, ayuda el hecho de que la edición sea impecable. Eso sí, el precio (3 pesos) me parece excesivo. Si te gusta torturar tu alma, dale nomás.

GENTES INDIE

HOY: DANTE GINEVRA

• ¿Cómo fueron tus comienzos y cuáles tus influencias?

• [illegible] no fue con la historieta sino con la publicidad y el diseño. [illegible] no fue con la historieta sino con la publicidad y el diseño. Estudiar nunca estuvo relacionado con [illegible] didacta. Mi aprendizaje fue con la pintura, el arte, Bellas Artes. Me gusta el cine. Y lo de la historieta se fue armando. Lo que en realidad me interesa es el lenguaje, contar. Y la historieta me parece muy práctica, tenés a mano un lápiz, goma. Y en cuanto a influencias, básicamente leía libros, de [illegible] de leer variado, porque creo que como artista tengo que aprender de todo y hacer de todo. Hay que tener bolas para eso, tengo bolas, lo admito (risas). No quiero estancarme. En comic me interesa mucho el comic europeo, de autor, [illegible] mainstream como Death: The High Cost of Living.

• ¿Cómo empezaste en fanzines?

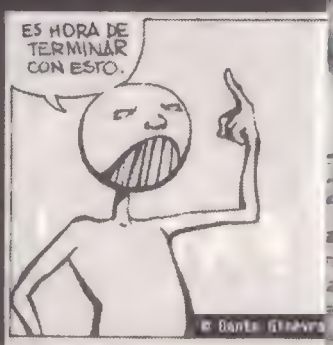
• A través de la historieta, me interesaba mucho lo que hacía, lo primero que salió fue en la revista con [illegible] y ahí me enteré de cómo se hacía un fanzine. Después [illegible] se superpuso con lo de Chelsa, en esa época trabajaba con Ulises Luna. Despues, en la Productora hice Grajal.

• ¿Por qué se fueron del AHI?

• Cuando empezamos a editar empezó el AHI, creo que fue muy importante. Nos separamos porque fue una etapa de trabajo muy intensa, es complicado. Tenés que trabajar a lo mejor con cosas que no te copan, como la publicidad, promoción .Y yo soy básicamente dibujante. Creo que el problema fue que no tuvimos conciencia de la dimensión de dónde estábamos, pero el AHI tiene mucho potencial.

• ¿Qué estás haciendo actualmente?

• Estamos trabajando muy fuerte con la Productora, estoy terminando un trabajo que ya está hecho, con Jok, se llama [illegible] y va a salir para Octubre, y [illegible] Grajal. Y [illegible] historieta [illegible] una [illegible] pan. Y también hago [illegible] para Pensando [illegible] dibujando y haciendo lo que puedo.



CORRE, POXI LAS MOSCAS

Desde Rosario nos llega el nº1 de Run Poxi Run, "revista de humor pelotudo de aparición irregular", donde por sólo un pesito podés disfrutar del humor desopilante y demencial de los chicos de El Sótano Cartoons, verdaderos próceres del dibujo animado argentino. Magníficas las historietas de Esteban Tolj y Diego Rolle, increíbles los dibujos de Max Cachimba y -lo mejor, lejos- una nueva entrega de Las Aventuras del Osito que Ve Accidentes, la fabulosa creación de BK & Basta. Para alcanzar a Poxi, mandá un e-mail a rolandorivas-@yahoo.com. Fuera de joda, fundamental.

© BK & Basta

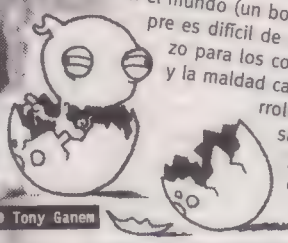
AUTORES CON BUENA REPUTACION

Ya está en las calles el primer número de Mala Reputación, publicación con dibujos de Daniel Puch y Hernán Fino, quien cuenta en los guiones con dos valores ya consagrados: Guillermo Grillo y Gustavo Schimpp. Kobrelt, Saxxon y Luna Llena conforman una variada antología. Al dibujo le falta un poco, pero con los guiones de los citados basta y sobra para pagar el pesito que cuesta Mala Reputación.

© Fino / Puch

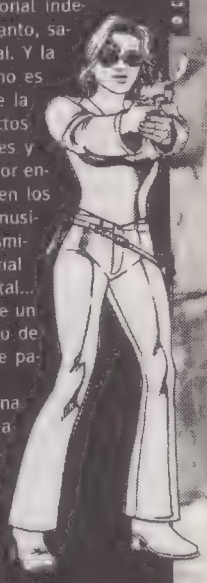
UN FANZINE SALIDO DEL ALMA

Sin lugar a dudas, uno de los mejores lanzamientos que he podido leer en mucho tiempo, Tárrago, está íntegramente realizado por Tony Ganem. Olvídense de las historietas kilomberas con sangre y blablablá. Esta revista trae dos historias cálidas, tiernas y plagadas de sutil ironía. La primera protagonizada por un pequeño guerrero y su mascota-amigo, que recorren el mundo (un bosque, bah) en busca de alimento, el cual siempre es difícil de conseguir... o no. La segunda, un flor de palazo para los corruptos y aprovechadores, con un niño lisiado y la maldad castigada de la mejor forma posible. Tony desarrolla ambas historias con un estilo muy interesante e influencias de Bone, Asterix, y el manga, lo cual resulta en una muy lograda mezcla. Buscala, que vale la pena de verdad y sólo cuesta $1,50.


© Tony Ganem

COMICS PARA ENMUDECER

Realmente, cuesta no repetir los elogios ya enumerados cada vez que uno tiene el inmenso placer de repasar las novedades de Llanto de Mudo (llantodemudo@hotmail.com), la editorial independiente cordobesa que, cada tanto, sacude del letargo al under nacional. Y la repetición es inevitable, porque no es tanto lo que hay para decir: Que la calidad de edición de sus productos es impresionante, que los guiones y los dibujos tienen un nivel muy por encima de casi todo lo que se ve en los kioscos (argentino, extranjero, venusino), que tienen unos huevos cósmicos para largarse a editar material "raro" en medio de una crisis brutal... en fin, si seguís esta sección hace un tiempo, ya sabés lo que es Llanto de Mudo y lo que significa su aporte para el comic nacional.


© Cortés / Ferreyra

La última horneada de papa fina arranca con el nº5 de Elvisman, la serie emblemática de la editorial. Y francamente, es increíble. El guión de Diego Cortés es un flash: pasa de todo, todo es un in crescendo hacia algo cada vez más grosso, y así todo el tiempo. Y Juan Ferreyra, el dibujante, es una bestia. El tipo tiene la solidez de un Gibbons o un Bolland, pero mucho más suelto, más juguetón, con diseños de página que a veces recuerdan a Erik Larsen y sin reparos a la hora de hacer más "caricaturescos" a los personajes a los efectos de resaltar sus expresiones. Te gusten o no Elvis o los superhéroes, Elvisman es 100% fundamental.

En un numerazo de 64 páginas y tintas doradas en la portada (!), llega a su fin Nikot Shangai, bizarro canto a la mala leche, obra de Cortés y otro monstruo, el hiper-expresionista Federico Rubenacker, autor también del complemento, Borrando Corazones. Esta última tiene mucho menos texto y nos muestra a Rubenacker en su faz más poética, con lugar también para el suspenso y los climas opresivos que tan bien maneja. Un lujo.

A lo largo de 13 páginas impresas en cartulinas, Diego Cortés combina comic y fotografía (estas últimas a cargo de Javier Goffré) para contar la impactante Decidir, potente y sugestivo relato, sumamente beneficiado por la técnica mixta a la que hacíamos mención.

Y como si esto fuera poco, Llanto de Mudo editó El Patronato, libro de poemas de Alejandro Schmidt ilustrado con mano maestra por Rubenacker, y el nº2 de Nos Fuimos al Carajo, el boletín gratuito de información, opinión y justificadísimo auto-bombo.

Diversidad, intensidad, profesionalismo, talento, coraje. Si alguna vez le exigiste todo eso a una línea de comics y no te lo dio, es porque nunca leíste el material de Llanto de Mudo. Sin duda, un orgullo para todos los amantes del buen comic nacional. (Andrés Accorsi)

© Cortés / Rubenacker

Y TAMBIEN SALIERON

Código Postal nº2: Sebastián Rizzo y su equipo de colaboradores han logrado agregarle páginas y bajarle el precio a esta antología de amplio criterio (superhéroes, manga, ciencia-ficción). Entre los autores se destacan Rizzo, J.F. Lozada y José Illesca, todavía lejos de un nivel profesional, pero bien encaminados. Vale un manguito, nomás.

Discípulos nº2: la EAH sigue formando talentos uno atrás de otro y si los querés conocer, conseguí esta revista. Atenti especialmente a los trabajos de Roberto Viacava y al vertiguesco-muñocesco estilo de Martín Chirielli que cuando logre definirlo un poco más, va a dar que hablar. Todo junto por dos pesitos.

© Chirielli / Viacava

La Secta nº3: Trabajos de Martín Castro, Andres Lozano, Nahuel Rando y los Catzole Boys, Rovella y Salvador Sanz, cada uno en historias de dos páginas que engalanan este nuevo número. Como siempre, la edición es excelente y se consigue toda gratis.

Max King nº7: Nueva entrega del fanzine del autor homónimo con más aventuras de los desopilantes Supermarcos y Argentineman, en este caso haciendo frente al sacadísimo Bruta Bestia. Buscalo en todas las comiquerías por sólo dos pesos.

Sincoeficientes Intelectuales nº5: Santiago, Sedes, Mato y David están totalmente del balero y siguen mandándose números de tan sacada publicación. Muy buena Kings of Metal y especialmente Memorias y no te pierdas las delirantes notas y correo de Caba (gracias por los saludos!). A sólo un mango, revista y calco (ja!).

© Sedes

SE VIENE

Fantabaires 2000

Ya están confirmadas la mayoría de las atracciones con las cuales -en medio de una pronunciada crisis económica- Fantabaires intentará, una vez más, superar los impactantes resultados de la edición anterior. Primero lo primero: fechas y lugar. La convención se llevará a cabo entre el 8 y el 17 de Diciembre, en el Centro de Exposiciones (Av. Figueroa Alcorta y Pueyrredón). En algún momento de Noviembre saldrán a la venta los abonos para los diez días, que costarán $ 30, mientras que la entrada diaria costará $ 3.00 de lunes a jueves y $ 5.00 de viernes a domingo. Los horarios son los habituales: lunes a jueves de 14 a 22 hs., viernes de 14 a 24, sábado de 12 a 24 y domingo de 12 a 22.

Además de las habituales charlas y proyecciones, Fantabaires ofrecerá un espacio para los juegos de cartas (especialmente Magic y Pokémon), los juegos de rol y el Warhammer. También habrá un espacio consagrado a una muestra colectiva, con trabajos de numerosos dibujantes argentinos, sobre el tema de la discriminación, y una muestra con 48 originales de la maravillosa The League of Extraordinary Gentlemen. Y por supuesto, stands de comiquerías, editoriales grandes y chicas, clubes de fans, etc.

En materia de invitados, la gran figura parece ser Lou Ferrigno, el Hulk de la serie de TV, en su primera visita a Fantabaires. También se espera la presencia de Kevin J. Anderson, autor de numerosas novelas de Robotech, Star Wars y X-Files, entre otras. En materia de historietistas extranjeros, se canceló la visita de Kurt Busiek. Así, la lista de autores confirmados incluye a Humberto Ramos, Adam Hughes, Chris Sprouse, Jim Starlin, Ed Brubaker, John Cassaday, Kevin O'Neill y tres nuevas incorporaciones: Alan Grant, Ramón Bachs y Phil Jiménez. También suenan fuerte los nombres de Tanino Liberatore y John Romita Jr., pero al cierre de esta edición no estaban confirmados.

A esto habrá que sumarle la partcipación de varios autores argentinos, aunque todavía no se ha provisto información acerca de ninguna actividad referida a la producción local de historietas.

Si podemos confirmar que habrá una nueva entrega de los Premios Fantabaires (aparentemente, la votación popular se hará mediante cupones que se entregarán dentro del predio) y que -por primera vez desde 1996- no habrá un Comiqueando on Stage. Esta vez, la única forma de vernos arriba de un escenario será que ganemos un premio (cosa que dudo) y lo vayamos a recibir.

Como ya adelantamos la vez pasada, se viene un Fantabaires distinto a todos los anteriores (un sólo organizador, nuevos coordinadores de área, etc.). Veremos cuánto de lo que le gustaba a todo el mundo se mantiene y cuánto de lo que todos puteaban desaparece. Nos vemos allá. **(A.A.)**

EL MEJOR MAGNANIMÉ

Ya, ya, apenas horas después de que esta Comiqueando esté en la calle, el Estudio Nuez presenta la novena edición del Magnanimé, el más importante festival de animé de nuestra ciudad. Como siempre, la cita es en el Cine Atlas Recoleta (Guido 1952), donde el día 11 de Noviembre, a las 12 hs., podrás ver en pantalla gigante y en fílmico, la majestuosa Nausicaa y los Guerreros del Viento, del maestro Hayao Miyazaki. Es el largometraje completo, tal como se estrenó en los cines argentinos hace ya muchos años. Y además, dos episodios de Lupin III nunca vistos en TV y también dirigidos por el genial Miyazaki. Como siempre, las entradas valen $ 5 y sólo se venden en Camelot, Av. Corrientes 1388. No te lo pierdas, porque es muy buen material! **(Mr.M.)**

FIN DE AÑO EN RECOLETA

El Espacio Historieta del Centro Cultutal Recoleta sigue ofreciendo material variado y copado. Entre el 16 de Noviembre y el 3 de Diciembre estarán expuestos los mejores trabajos del concurso de historieta y humor organizado por Metrovías (ese que te da de premio el viaje a San Diego o Barcelona) y a partir del 6 de Diciembre y hasta el 31 de Enero, una muestra de uno de los Padres Fundadores de la Suélteme: el impresionante Diego Parés presenta originales de ¿Y... quién es Tucho?, su más reciente trabajo, editado a todo color en el formato chiquito, tan popular últimamente entre los lectores de comics. Echale un v i s t a z o ! **(Mr.M.)**

HUMOR A PRIMERA VISTA

Hasta el 15 de Noviembre podés acercarte hasta la Alianza Francesa (Centro Belgrano) que queda en 11 de Septiembre 950. Allí podrás ver originales del gran humorista gráfico Claudio Kappel y sus alumnos, que además están publicados en un libro llamada Humor a Primera Vista, con decenas de chistes y la participación de otros dos capos: Marito y Tute. La muestra se puede visitar de lunes a viernes de 9 a 21, o los sábados de 9 a 12. Y si querés más data sobre el libro, la podés pedir a kappel@sinectis.com.ar. **(Mr.M.)**

HERMANOS DEL ROL

El Club de Rol La Hermandad está funcionando los sábados a la tarde, en el local de Meridiana de Rodríguez Peña ????, entre las 14 y las 20 hs. Si te copás con World of Darkness, Robotech, Runequest, Star Wars o DC Heroes, cazá los dados y date una vuelta! **(Mr.M).**

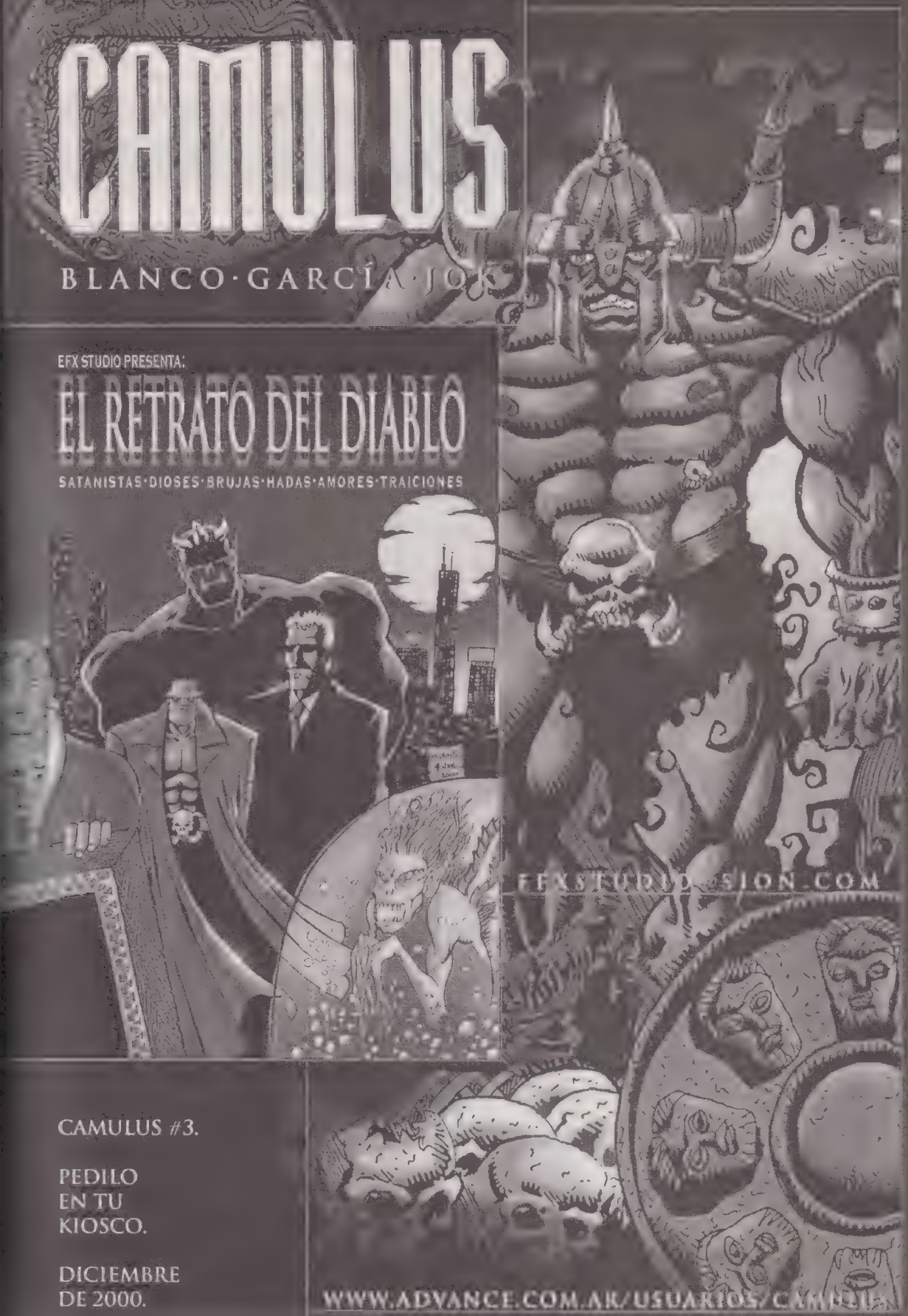
CAMULUS

BLANCO · GARCÍA · JOK

EFX STUDIO PRESENTA:

EL RETRATO DEL DIABLO

SATANISTAS · DIOSES · BRUJAS · HADAS · AMORES · TRAICIONES



EFXSTUDIO_SION.COM

CAMULUS #3.

PEDILO
EN TU
KIOSCO.

DICIEMBRE
DE 2000.

WWW.ADVANCE.COM.AR/USUARIOS/CA

ALTAR BOY

Nombre Real: Brien Thomas Hinney **Primera Aparición: Astro City (Vol.II) nº4 (1996)**
Creadores: Kurt Busiek y Brent E Anderson.

HISTORIA: Luego de la muerte de su padre, quien fue utilizado y menospreciado por la gente, Brien terminó en el orfanato, peleando día a día por el honor de su padre y contra quienes lo difamaban. Entonces, Brien hizo lo que su padre nunca. Aquel verano, a los quince años, dejó su pueblo llamado Buchanan Corners (ubicado en medio de la nada), y se fue a Astro City, a intentar ser alguien. Al llegar a la ciudad, quedó absolutamente maravillado y lo primero que hizo fue intentar ver algún superhéroe. Y pudo ver a los Híbridos. A pesar de su fascinación, se asustó bastante cuando ellos evitaron que le robaran la billetera. Y luego de una noche de descanso y una caminata por la ciudad, llegó a donde quería: un bar, en una zona bastante peligrosa. Pero nadie lo molestó, creyó que se habían dado cuenta de sus cinco años de artes marciales y veinticinco km. diarios en bicicleta. Era el bar de K. O. Carson, quien había sido Black Badge hasta 1972 y luego de retirarse abrió el Bruiser´s. Así consiguió el empleo publicado y a trabajar.

Una hora después, el bar estaba hasta las manos: todos superhéroes, locales y extranjeros. Pero Carson se dio cuenta de que el pibe tenía luces, así que lo envió al club privado Butler´s, donde, con semejante recomendación, lo tomaron al instante. Mesero otra vez, pero ahora por mucha guita. Y ahí estaban todos, aunque de etiqueta. Iba todo de maravillas cuando al tercer día un tal Glue-Gun entró por el techo y lo tomó de rehén. Glue-Gun estaba absolutamente concentrado en todos ellos, así que Brien se movió rápidamente y tras un par de golpes lo dejo KO. Y todos lo felicitaron. Brien estaba en el cielo. Pero a la salida se topo con los otros camareros, quienes esperaban alguna oportunidad así desde hace mucho tiempo. A pesar de la valentía del pibe, ellos eran siete, y en el último minuto apareció The Confessor.

Así comenzó su carrera heroica junto a este más que misterioso y sombrío personaje,quien lo entrenó en todas las artes tanto de combate como detectivescas en la catedral Enzio Grandenetti, una abadía con la catedral en el centro, para ser más exactos. Incluso hizo que comenzara el secundario. Pero su curiosidad por la identidad de su mentor llevó a Brien a resolver el caso de los asaltos supuestamente realizados por Crackerjack. Y todo resultó ser causado por un alienígena metamorfo el cual escapó, mientras Crackerjack se robaba todo el mérito frente a las cámaras de televisión. Pero otra noche, persiguiendo al Gunslinger hasta Shadow Hill, se dieron cuenta de que eran necesitados allí, mediante el repudio de la gente, quien los puteaba por no hacer nada con respecto a los asesinatos en ese barrio, que habian cobrado las vidas de varias personas de color. Pero el Confessor no quería y de todas formas, la mayoría de los héroes ya estaban patrullando la zona, debido a las recientes manifestaciones. Aunque fue bastante raro que comenzaran justo ahora, que la última víctima había sido blanca. De todas formas, luego de que aparecieran otras dos víctimas, el alcalde contrató a un tal Mordecai Chalk, un cazamonstruos profesional.

Pero al mismo tiempo se decide comenzar el fichaje de super héroes (al principio sólo a los que tenían poderes místicos), debido a que se suponía que el asesino era un super humano. Y se armó la gorda. Los héroes se negaron al fichaje y comenzó la casa de brujas. Todos contra los héroes. El cazamonstruos entró al barrio de Shadow Hill y desapareció. El calor del verano era cada vez peor y la gente enloqueció. Pero el alcalde trajo a las tropas de Eagle y le echó toda la culpa a los héroes. Mientras tanto, Brien finalmente descubre la identidad del Confesor. La Honor Guard detiene una nave alienígena hostil y no la entrega al alcalde por su peligrosidad. Y este último decide dar la orden de tirar a matar contra cualquier héroe que sea visto en Astro City.

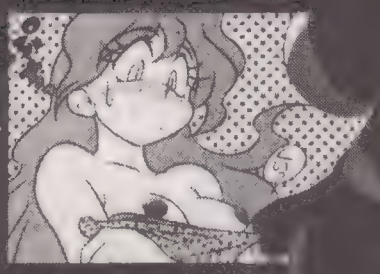
Sin que nadie lo sepa, comienza a prepararse una invasión a la Tierra. De pronto, Brien se encuentra a Mordecai Chalk, hecho mierda, apenas respirando y casi loco. Y con todo el kilombo, muchos héroes dejan la ciudad, tantos otros son capturados y algunos dados por muertos. Mientras, Altar Boy y The Confessor seguían luchando. La multitud los odiaba y la ley los cazaba. Entonces, Brien

informa al Confessor que la ley sabe su secreto, y este corre hacia donde el alcalde y las tropas especiales convocadas por este. Altar Boy lo sigue, pero el Confessor descubre que en realidad, tanto las tropas especiales como el alcalde, eran alienígenas metamorfos. Los invasores masacran al Confessor delante de todo el mundo, su oscuro secreto queda expuesto ante toda la Humanidad, y se desata la guerra a nivel mundial contra los extraterrestres. Altar Boy es salvado de pedo por uno de los Híbridos, y todos los héroes vuelven para dar batalla. Altar Boy fue herido, nuevamente rescatado, y finalmente puesto a descansar mientras a los aliens se les pateaba el culo. Luego de eso se descubrió la guarida del Confessor y su compañerito.

Pero cuando todo parecía tranquilo, apareció otro cadáver, mutilado como los anteriores. El enigmático Hangman se encargó de eso, y todo terminó. Luego de visitar la tumba de sus padres, y con el dinero que The Confessor le había dejado para que pudiera elegir qué hacer con su futuro, Brien pasó cuatro años viajando, estudiando y entrenando. Así, en Astro City se volvió a ver una sombra que aterraba a los criminales: el Confessor había vuelto. **(Caba)**

EXTRA-DATA

La saga del Confessor, como se la llamó, es lejos la mejor historia dentro del Universo de Astro City. Una vez más, Busiek toma dos referentes ya conocidos, en este caso Batman y Robin, como base para sus creaciones.



Por Estudio NueZ
http://come.to/estudionuez
estudio_nuez@usa.net

LA FIEBRE DEL ANIME DA PARA TODO, Y POR SUERTE HAY MATERIAL PARA TODOS LOS GUSTOS. SI LO TUYO SON LOS FANTASTICOS MUNDOS MEDIEVALOSOS DE DUNGEONS AND DRAGONS Y TOLKIEN, O LOS BARBAROS QUE HACEN BROCHETTE DE DRAGON CON SUS ESPADAS COMO CONAN Y GROO, SEGURAMENTE YA LE ENCONTRASTE EL GUSTITO A ESA SERIE QUE, YA SEA DESDE EL MAGIC O DESDE CANAL 7, TE MUESTRA LAS AVENTURAS DE UNA MAGA, LADRONA Y AVENTURERA A LA QUE LE FALTA MUCHISIMA SOPA PARA LLEGAR AL 90-60-90 TAN COMUN ENTRE LAS HEROINAS DEL COMIC. ESTA ES LA HISTORIA COMPLETA DE

SLAYERS

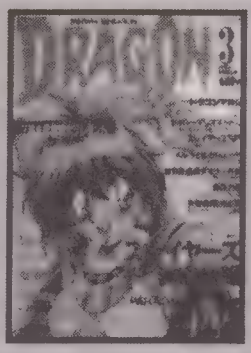
LOS ORIGENES

Slayers es un caso raro, ya que su origen no se remonta directamente al manga. Hay ejemplos como Macross (serie que no está basado en ninguna historieta), o como Neon Genesis Evangelion cuya versión en manga se basa en la serie de televisión, cuando en general el procedimiento es el inverso.

En 1995 Slayers comenzó en forma de novelas, cuyos capítulos se editaban mensualmente en la revista Dragon de la editorial Kodokawa. El creador de los personajes y autor de estas novelas es Hajime Kanzaka, con el apoyo del dibujante Rui Araizumi, quien creó el aspecto visual de cada personaje a través de dibujos aislados entre las páginas de las novelas, en lugar de dejar eso a la imaginación de los lectores. Esta primera etapa de novelas se divide básicamente en dos partes que se sitúan en dos momentos distintos: la llamada solamente Slayers y Slayers Special.

La novela Slayers alcanzó un gran éxito y, por supuesto, dio pie a una continuación, la ya nombrada Slayers Special, que es una especie de versión alternativa de la historia anterior. Aunque en la actualidad se sigue editando, los cuentos cortos que aparecieron en la Dragon Magazine se compilaron en 12 libros de Slayers y 12 más de Slayers Special. De todos modos, los cuentos y novelas no tienen una gran concordancia con la posterior serie de TV. Se trata mayoritariamente de capítulos autoconclusivos que se pueden adaptar fácilmente a OVAs (producciones realizadas directamente para su venta en video) o películas, como se hizo con Slayers Special.

Textos y ilustraciones son © Kanzaka / Araizumi / Kadokawa / TV Tokyo



EL MANGA

Predecibleme nte, ante el éxito de las novelas, Hajime Kanzaka y Rui Araizumi decidieron hacer su versión en historieta las aventuras de Lina y sus compañeros. Otra vez se serializó en la Dragon Comics, y bajo el nombre de Slayers (así, a secas) constó de un único tomo. Una vez más, se trataba en su mayoría de historias cortas y autoconclusivas dentro del marco de una saga general. En realidad no era nada de otro mundo, el dibujo no era muy detallista, pero tampoco muy descuidado, no tenía demasiadas pretensiones más allá de aprovechar la repercusión que estaban teniendo las novelas. Pero eso estaba apunto de cambiar con la serie de TV.

El segundo intento de adaptación de las novelas a manga estuvo a cargo de Shoko Yoshinaka, quien tomó el guión de Kanzaka y el diseño de personajes de Araizumi y comenzó con su versión en la editorial Saki Hiwatari, a fines del ´95. Shoko Yoshinaka realiza una gran adaptación de Slayers (luego compilada en cinco tomos), no tan fiel como su antecesora y con un dibujo efectivo, pero de línea gruesa y poco trabajo en los tramados, de fondos confusos e incluso inexistentes en algunos cuadros. Pero hay que admitir que tiene cosas buenas, como el desarrollo de los personajes que son excelentemente adaptados para funcionar en historieta. Yoshinaka les hace rostros muy expresivos, que son ayudados por versiones caricaturescas o SD (Super Deformed) que realzan la comicidad, sin contar con las pocas páginas a color que acostumbran traer los mangas y que facilitarían el lucimiento de este dibujante. Pero hay que decir la verdad: de no haber sido por el furor del animé este manga habría pasado sin pena ni gloria entra los lectores.

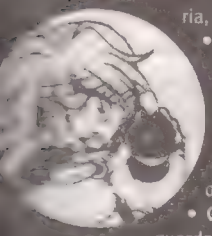
LAS SERIES DE TV

Como suele suceder, cualquier éxito en el manga o, en este caso, en las novelas casi siempre consigue una versión animada y Slayers no fue la excepción. En Abril de 1995 en el canal TV Tokyo comenzó a emitir el animé de Slayers, con 26 episodios que se extendieron hasta Septiembre de ese año. Esta primera parte estuvo a cargo del estudio de animación Soft X y fue dirigida por Takeshi Watanabe. El diseño de personajes estuvo a cargo del propio Rui Araizumi, acompañado por Naomi Miyata. Esta primera serie fue el puntapié para el éxito masivo, aunque la historia no resaltara demasiado. Básicamente, es la cruzada de Lina y los Slayers contra Renzo, el monje rojo. Renzo pretende dominar el mundo (vaya originalidad) y recuperarse de su ceguera invocando a un gran demonio bestia, el Shaburanigudu. Este villano es mucho más poderoso que Lina y ella siente admiración por él, pero luego se verá desilusionada, al enterarse de los maléficos planes que pretende concretar. A la cruzada de los Slayers se unirán luego Zelgadiss (en busca de venganza por transformar su cuerpo en una aberración de la naturaleza), Sylpheel y Amelia. Ya en esta parte hay varios enredos amorosos entre los protagonistas, a tal punto que perfectamente podría armarse una orgía.

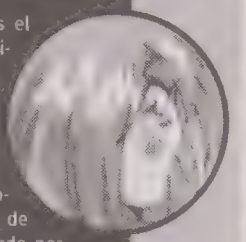
Ante el impacto que produjo esta primera serie, decidieron seguir aprovechando el suceso. De esta manera, al siguiente año (1996), vio la luz Slayers Next, 26 nuevos episodios que continúan las aventuras de nuestros héroes. El equipo técnico es básicamente el mismo, con la excepción de la animación, que esta vez estuvo a cargo del estudio JC Staff, responsable de una mejora en la calidad que también repite en la tercera serie. Slayers Next duró de Abril hasta Septiembre, como su predecesora. En esta oportunidad, la trama es un poco más compleja: una vez que han derrotado a Renzo, cada uno anda por su lado. Aquí es cuando entra en juego Martina, que intenta dominar el reino de Saillune secuestrando a Amelia, con la ayuda de Zelgadiss, que trabaja para ella. Amelia logra escapar al no poder enfrentar a Zelgadiss de quien está enamorada y pide

LOS PERSONAJES

Los personajes principales son casi siempre los mismos pero a medida que avanza la serie, se van sumando nuevos para revitalizar la historia, aunque los principales siempre perduran.



• **Lina Inverse:** Es la protagonista de la serie. Tiene 17 años y es muy cabeza-hueca (como casi todos) y muy acomplejada por su cuerpo (poco desarrollo en sus partes femeninas). Se dedica a robarle a otros ladrones sus botines, ya que es muy interesada por poseer dinero y poder. Lina posee la habilidad de usar el hechizo más poderoso jamas conocido: El Dragon Slave.



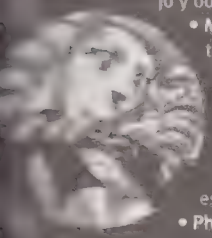
• **Gourry Gabriev:** Este despistado joven es el guardaespaldas y acompañante de aventuras de Lina. Es muy torpe y bruto, además de ser el encargado de dar el toque gracioso a la serie; una especie de Groo, pero fachero. Gourry es el caballero que posee la espada más poderosa en la existencia: La Espada de Luz.

• **Zelgadiss Graywords:** Este ser alguna vez fue humano, ahora es parte Golem, parte Demonio y parte humano. Llamado el Hombre de Piedra, Zelgadiss fue llevado a este estado por Rezo y busca la cura para poder volver a ser un humano común y corriente. Es muy reservado y evita tener relaciones sentimentales. Además es un excelente mago y un hábil espadachín.

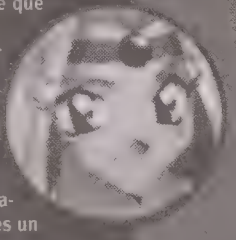
• **Sylpheel Mels Lahda:** Esta joven posee el don de la magia a tal punto que es capaz de aprender los hechizos con tan sólo verlos poner en práctica. Sylpheel empatiza con Lina por el corazón de Gourry, ya que el joven caballero derrotó y mató a un demonio en su reino. Desde ese día, ella lo admira al punto de estar completamente enamorada de él.

• **Amelia Will Tesla Saillune:** Esta chica pretende a toda costa convertirse en una heroína, por eso abandonó su reino, para imponer la justicia y obrar por el bien. Aunque no es muy brillante, es muy decidida y posee un inigualable dominio sobre la magia blanca. Además Amelia siente admiración por Lina, a tal punto que trata de imitarla en todo aspecto. Siente cierta atracción hacia Zelgadiss y trata de impresionar a sus adversarios con entradas sorprendentes, como la heroína que ansía ser, pero esta práctica casi nunca le da buen resultado y termina volviéndose en su contra.

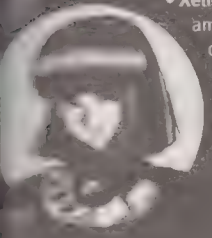
• **Naga the Serpent:** Es la favorita del público, debido a su cuerpo exageradamente pulposo. Probable hermana de Amelia, es la contracara de Lina, de la cual suele mofarse por sus pobres atributos de mujer, con el consiguiente enojo y odio de esta.



• **Martina Zoana Mel Navratilova:** Ella intentó tomar por asalto el reino de Amelia, pero su intento fue infructuoso debido a la intervención de Lina, de la cual ahora quiere vengarse. Martina sigue a Lina a todas partes buscando el momento justo para su revancha. Se podría decir que esta totalmente desquiciada, sin tomar en cuenta el hecho de que es mujer.



• **Phyria:** Ella es un dragón que puede adoptar la forma humana. Phyria es muy tranquila y agradable, pero siente odio y rechazo por Xellos debido a que él exterminó a gran parte de la raza de los dragones a la que ella pertenece.



• **Xellos:** Su aspecto es el de un monje. Su trato amable y bienintencionado es una mera fachada para cumplir con sus órdenes, ya que es un servidor ferviente y muy fiel a su amo. Xellos es, aparentemente, es el más poderoso del universo después de Lina, y es lógoco: estamos hablando del tipo que acabó, él solito, con la mayoría de los dragones.

ayuda a Lina y Gourry para derrotarla. A último momento, Zelgadiss traiciona a Martina y entre los cuatro logran vencerla. Pero eso no será todo ya que luego, y tras salvarlos de unos guerreros, se une a ellos el monje Xellos, que es mucho más de lo que aparenta.

En 1997 y con una trama argumental que continúa en forma directa la de la serie anterior, se estrena Slayers Try, que tiene el mismo éxito que las anteriores gracias a una gran campaña publicitaria, hecho que se repitió con la cuarta (y hasta ahora última) serie, Slayers Again. Un atractivo importante de estas series (e incluso de las películas y los OVAs) pero que nosotros no podemos disfrutar, es la voz de Megumi Hayashibara, la actriz de animé más cotizada de Japón (famosa, entre otras, por su interpretación de Rei Ayanami en Evangelion) y que le brinda su voz a Lina, además de cantar los temas de apertura de las distintas series. Es lo que hay...

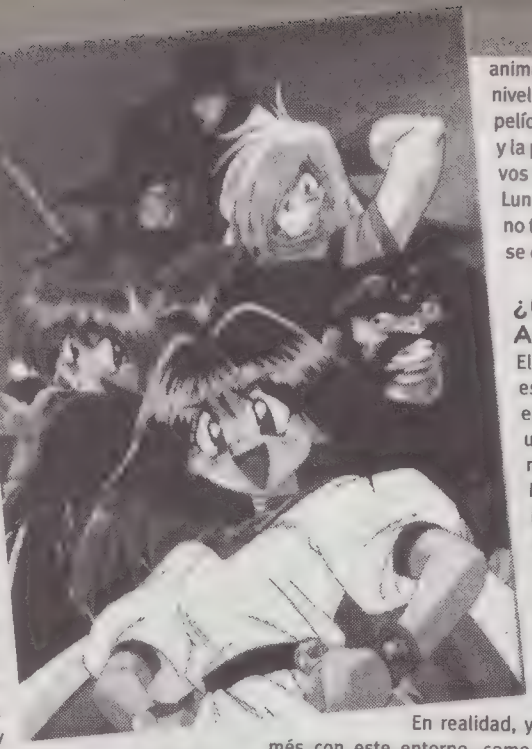
LAS PELICULAS Y OVAS

Siempre a tono con la política de explotar cada éxito hasta las últimas consecuencias, en Agosto de 1995 se estrenó la primera de las películas de Slayers. En esta versión, titulada simplemente Slayers: The Movie, Lina viaja acompañada por Naga the Serpent y no por Gourry, como sucede en las novelas de Slayers Special. Ambas jóvenes son invitadas a la isla de Mipross, para cumplir un trabajo. Aquí Lina tiene extraños sueños sobre una pareja de amantes: el joven caballero llamado Raudy y Meliroon, una chica elfa asesinada por el demonio Joylocke. Aparentemente Joylocke ha vuelto a la vida y Lina y Naga son las encargadas de eliminarlo para siempre.

La segunda película se estrenó exactamente un año después y se llamó Slayers Return. En esta oportunidad, Lina y Naga deben enfrentar a una secta que pretende robar el tesoro de los elfos y a un monstruo al cual sus poderes mágicos no le hacen nada, pero cuentan con la ayuda de la joven Sarina para lograr su propósito.

Las dos últimas películas son Slayers Great y Slayers Gorgeous, que cuentan con una animación muy superior a las dos anteriores, además de ofrecer una narración más dinámica y efectiva. En Slayers Great, Hyui y Garia combaten entre ellas en un torneo con replicas robóticas de Lina y Naga.

Además de estas cuatro películas se hicieron 3 OVAs, basados en las novelas de Slayers Special. A pesar de la animación, que es de un nivel intermedio entre las películas y la serie de TV, y la presentación de nuevos personajes (como Luna, hermana de Lina), no tuvieron tanto éxito y se duda si continuarán.



¿QUE LE VIMOS A SLAYERS?

El mundo de Slayers es básicamente la era medieval, con una ambientación muy parecida a la de El Señor de los Anillos. Me refiero a castillos, caballeros, hechizos, dragones, ladrones, contrabandistas, y todo lo que estamos acostumbrados a encontrar.

En realidad, ya había varios animés con este entorno, como Legend of Lodoss Wars y similares, pero nunca visto desde un punto de vista cómico. A decir verdad, y dejando de lado la ambientación, la historia de Slayers no es para nada novedosa o despampanante como para haber generado tanto éxito. Slayers dio pie a cuatro series de TV, tres OVAs y cuatro películas, como así también a mucho merchandising que va desde bandas de sonido a juegos para Playstation, Sega y Nintendo.

Pero se trata, sin duda, de una historia más del montón. Habría que estudiar por qué logro el suceso que tiene, ya que la historia resulta más que olvidable. Quizás sea divertida, pero capítulo a capítulo se repite a sí misma hasta el hartazgo, con chistes recurrentes (las mini-tetitas de Lina) y situaciones embarazosas. Eso es, sin ir más lejos, lo que también llevó a la cima a Ranma 1/2 (de Rumiko Takahashi), y Slayers aplica la misma fórmula: una premisa general y miles de vueltas para continuar la historia sin darle grandes giros. Ya por el quinto tomo, uno se da cuenta de que siempre es lo mismo y lo será quizás hasta el último episodio, en donde todo se arreglará de forma mágica (por no decir "a como dé lugar"), y eso desilusiona un poco al lector.

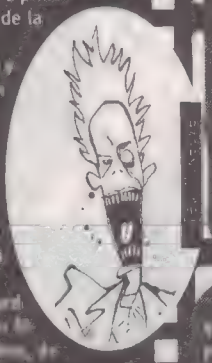
La verdad es que tampoco hay que buscar la octava maravilla del mundo. De hecho, Slayers nunca lo será. Las historias fueron hechas para entretener y nada más, con lo cual, dentro de esa premisa, Slayers cumple perfectamente con su objetivo. Pero a veces hay que ser un poco exigente.

Pantallazos

por Mr.Master

POSTAS Y PROYECTOS

• Corto Maltés vuelve a ser noticia y esta vez viene con todo. La empresa alemana Helkon Media puso 15 palos verdes para filmar una miniserie para TV basada en La Balada del Mar Salado, que se filmará íntegramente en Cuba. La Balada... es la primera novela gráfica del Corto Maltés con Hugo Pratt en el guión y la adaptación -dicen- contará con un gran elenco internacional, que llegará a La Habana a principios de Febrero para iniciar el rodaje de la miniserie. Obviamente, la quiero ya!



• Eddy Current, un comic desopilante y delirante que Pulse Ink McKenzie en una de sus pocas brillantes participaciones en Image, está a cargo del director y el guión Mi Kennel (la productora está a cargo de Steve Barron y Bob Schoz. El conflicto será el mismo que en el comic: Eddy contra la censura. Ojalá sea.

• El guionista Mark Johnson y Vanguard están preparando una película de Ninja de esos que aparecen en Marvel, de Sunfire. La idea es adaptar el primer arco argumental de la novela gráfica de Dark Horse y meterlo a Byrne como consultor permanente. Cool!

• Otra que puede ser en la onda de Powers, basada en el comic de Brian Michael Bendis y Michael Avon Oeming para Image. Columbia ronda la opción IV al fin. Fortunato y puso a cargo al joven Lin Mark Romanek. Todavía no hay guionista asignado, pero suena un par de nombres interesantes: Alex Proyas en el cine.

• Otra que ya viene en joya es la de Mage, basada en el comic de Matt Wagner. Disney dio luz verde y la productora Spyglass Entertainment está a punto de contratar un director, como para empezar a filmar en Enero. Al guión original, los ejecutivos de Disney le pegaron un par de hachazos, como para que el presupuesto no exceda los setenta palos verdes. Es lo que hay...

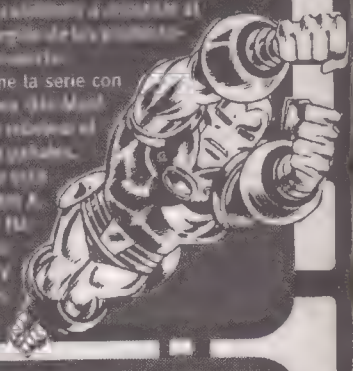
• Y una que se fue al freezer es, lamentablemente, la película animada de Bone. Paramount y Nickeodeon tenían una opción que se vencía en Agosto y Jeff Smith decidió no renovarla, disconforme con la lentitud con que se venía desarrollando la pre-producción. Las empresas le pidieron extender la opción, pero Smith le echó Flit. Esa sí, es una que -si la hacen bien- puede dar toneladas de guita.

MEGA MARVEL

Poco antes de empezar la filmación de Spider Man, se confirmó que el [illegible] interpretará al maléfico Green Goblin. Está bieeeeen!

[illegible]

En materia de tele, parece que se viene la serie con [illegible] de Thor, Silver Surfer, Dragones (de Mark Texeira) y Ghost Rider. Lo que [illegible] de cable.



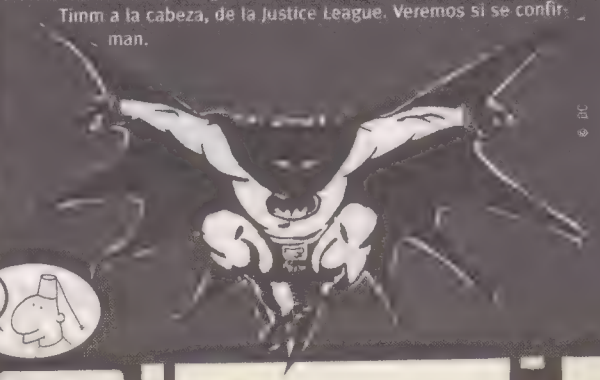
TIEMPO DE DC-SION

[illegible]

Segunda, la peli con el loco de Batman Beyond, el proyecto está en la fase de [illegible] de Warner. El guión está a cargo de Paul Dini, [illegible] de La Sombra y Tribilín, en esta onda) y el director Joel Schumacher, [illegible]. El director es Boaz Yakin (el guión [illegible] y responsable de la [illegible] de la película) y el casting [illegible] con la confirmación de Dan Newman para el rol del veterano Bruce Wayne. Los rumores señalan a Keanu Reeves como candidato a interpretar a Terry McGinnis, pero no está confirmado.

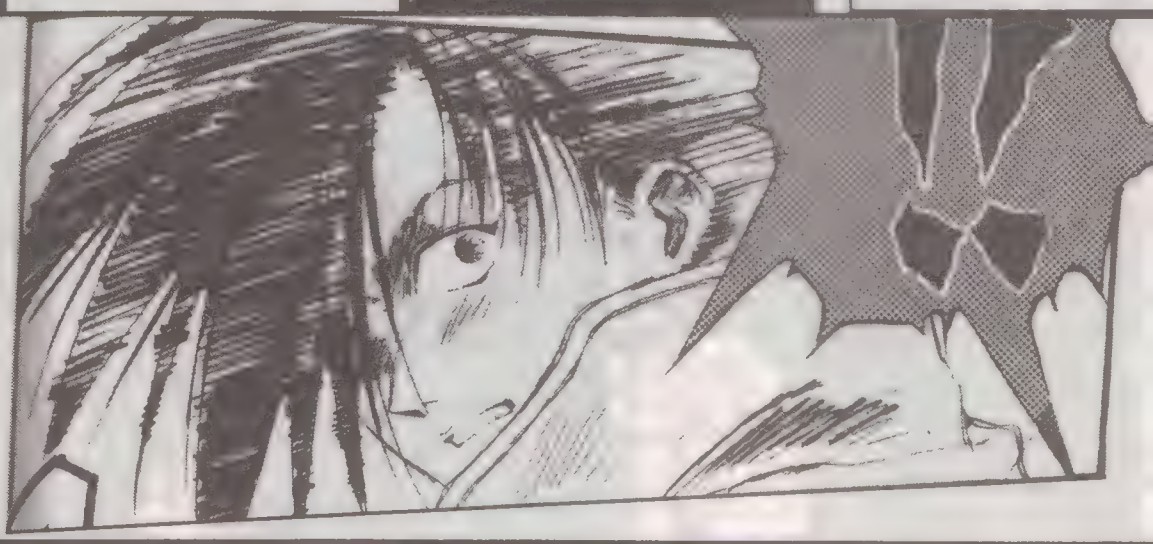
Tercero, el [illegible] incluye [illegible] de una nueva serie [illegible] de Superman, está [illegible] de los primeros [illegible] años. La serie durará una [illegible] y [illegible] de algunos [illegible] para [illegible] la [illegible] de Clark Kent. Veremos cómo lo explica el director Brian Robbins en el capítulo piloto.

Y dos sin confirmar, pero grossísimas: telefilm con actores para TNT (y posible serie semanal) del glorioso Deadman (!) y serie animada, con Bruce Timm a la cabeza, de la Justice League. Veremos si se confirman.

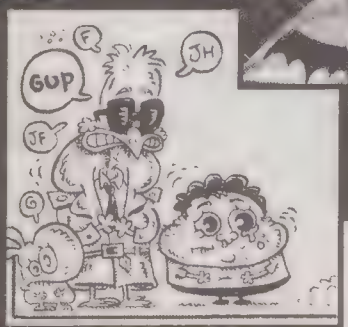


TE VA A SORPRENDER
LO QUE VAS A APRENDER

eah
Escuela
Argentina
de Historieta



LAS CLASES EMPIEZAN EN FEBRERO. ¡INFORMATE!

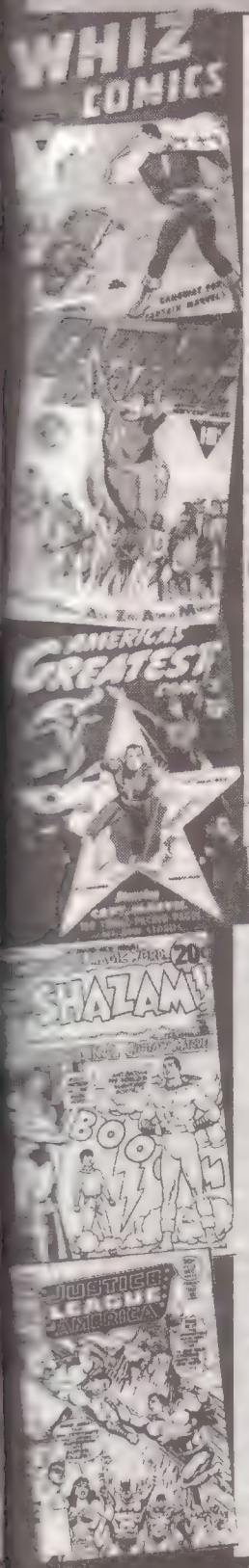


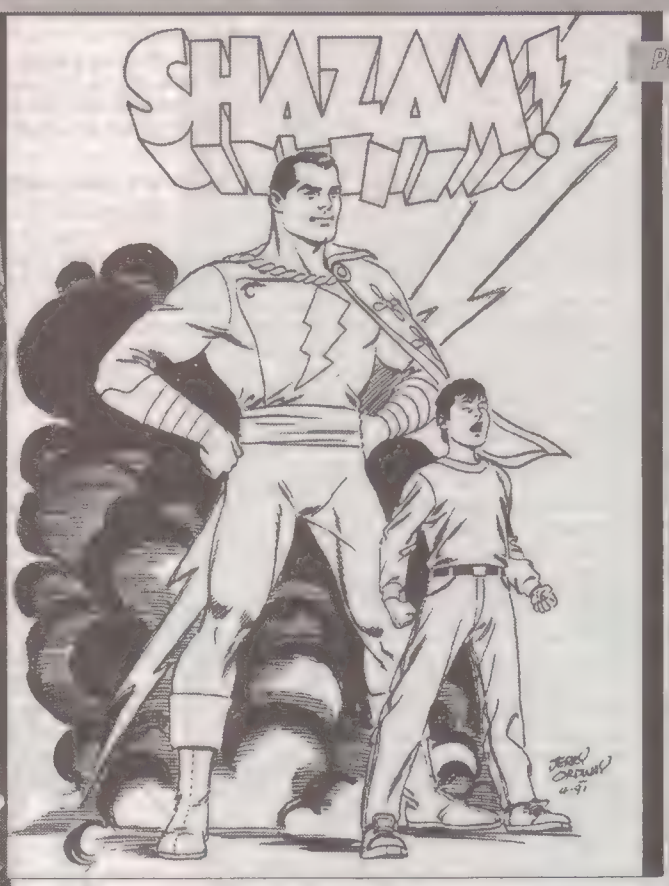
La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión, dibujo y humor, con docentes de primer nivel. Juan Zanotto, Carlos Albiac, Quique Alcatena, Dani The O, Andrés Accorsi y muchos más.
Estámos formando a los historietistas del siglo **XXI**.
No te quedes dibujado.

eah
Escuela Argentina de Historieta

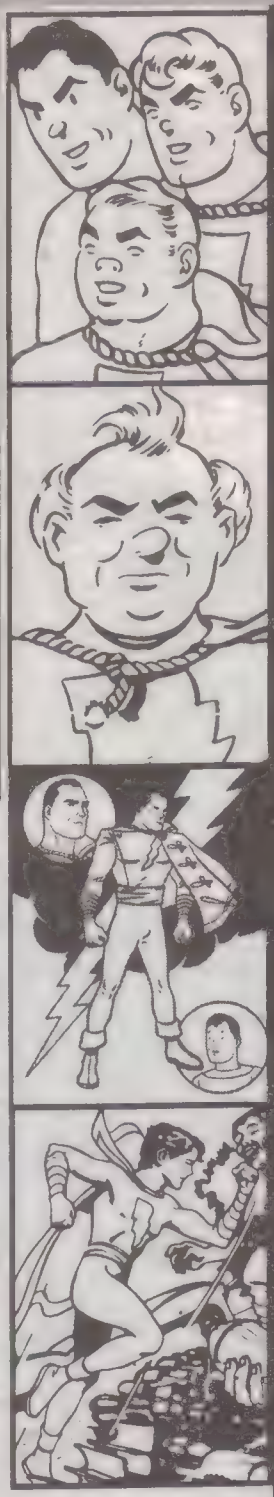
COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 4307-6170/7297

HACE 60 AÑOS NACÍA BILLY BATSON, UN CHICO QUE AL DECIR UNA PALABRA MÁGICA SE CONVERTÍA EN UN GRAN SUPERHÉROE. TUVO LA SUERTE DE CONOCER EL MÁS GRANDE DE LOS ÉXITOS Y LA DESGRACIA DE ENFRENTAR EL MÁS TERRIBLE DE LOS FRACASOS. CONOZCAN A ESE CHICO QUE SE TRANSFORMABA EN EL CAPTAIN MARVEL CON TAN SÓLO GRITAR...





POR MARTÍN CASANOVA



EL ARRIBO DEL SUPERHEROE

Fawcett Publications era una editorial que publicaba historietas cómicas como Hooey, Smokehouse Monthly y Whiz Bang. Reimprimir viejas historias era más costoso que contratar a un dibujante que las calcara y redibujara. Ese era el trabajo de Charles Clarence "C.C." Beck quien, cuando Fawcett decidió ingresar al mercado de los comic-books en 1939, fue contratado para dibujar el primer número de Flash Comics. Bill Parker era un editor al que le habían encargado crear a los superhéroes que iban a integrar ese comic. Así, Parker creó al Captain Thunder, que no era otra cosa que un reciclaje de una historia recientemente rebotada por Fawcett (se trataba de seis personajes con un poder cada uno, cuyos nombres formaban la palabra "shazam"). C.C. Beck había hecho diseños para una opereta llamada The Student Prince, y con tan sólo agregarle un rayo en el pecho a uno de los trajes nació el Captain Marvel (sí, ya no era más "Thunder").

Beck se inspiró en el actor Fred McMurray para crear el rostro del Capitán, aunque su estilo era más caricaturesco que realista (para los memoriosos, McMurray fue el inventor de "flubber" en la película "El Profesor Distraído", de 1961).

La primer aparición del Captain Marvel fue en el ashcan Flash Comics nº1, el cual tuvo que ser renombrado como Thrill Comics, ya que DC tenía los derechos sobre ese nombre. Estos ashcans fueron impresos pero jamás se distribuyeron, hasta que en Mayo de 1940 Fawcett decidió publicar la revista como Whiz Comics nº2 (por eso no se maten en conseguir el primer número de Whiz. No existe).

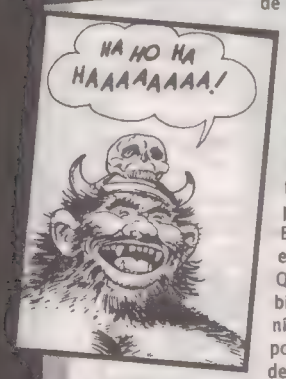
Desde su primer aparición, Parker y Beck se encargaron de demostrar que el protagonista de las historias del Captain Marvel no era el superhéroe en sí, sino Billy Batson, un locutor huérfano de 14 años, que con tan sólo decir el nombre del hechicero Shazam obtenía grandes poderes. Beck había diseñado a Batson para lucir como un joven Captain Marvel, y le dio características propias de las historietas cómicas, como dos puntos en lugar de ojos. El mis-

mo Shazam era una versión avejentada del Captain Marvel, algo que los sucesivos dibujantes no lograron captar.

Thaddeus "Bodog" Sivana fue el primer y mayor enemigo del Capitán, y lo bautizó como "El Gran Queso Rojo", apelativo que hoy en día equivale a "Hombre de Acero" para Superman. Parker amalgamó las palabras Shiva (por deidad Hindú) y Nirvana (no precisamente por la banda de Seattle) y así creó el nombre del clásico villano. Beck se inspiró en un boticario que él conocía, quien poseía todas las características de Sivana: era pelado, narigón, orejón, calentón y bastante inofensivo.

LA FUERZA DE UN HITO

El año 1941 fue provechoso para el Capitán. No sólo había obtenido su propia serie (Captain Marvel Adventures), sino que tenía un serial (remitirse a la sección Los Seriales de este número para más información). También había logrado eclipsar en una exhalación a Superman. Quizás una de las claves del éxito eran las cosas que lo diferenciaban del kryptoniano. Por un lado, el origen del Capitán era algo mágico. Cualquier chico que se topase con un hechicero de miles de años iba a poder transformarse en un superhéroe con sólo decir "Shazam!". Ahora, para ser Superman, había que haber nacido en otro planeta, y para ser Batman había que tomar mucha, mucha sopa (y, seamos sinceros, nadie quería jugar a ser Robin y quedar a la sombra del encapotado). El Captain Marvel cumplía una de las fantasías de todos los chicos: ser adultos... por un tiempo.



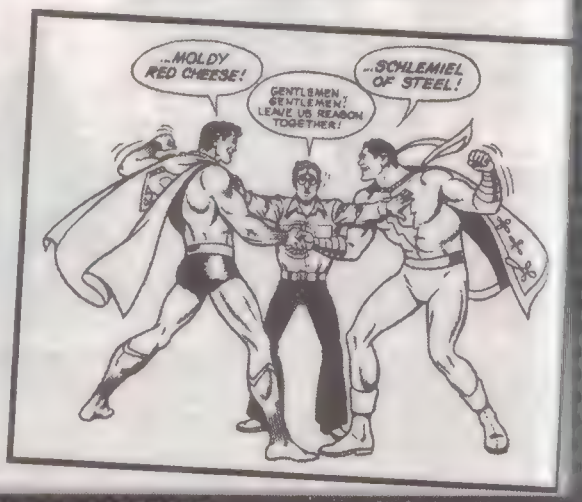
Bill Parker se unió a la guardia nacional, y en Agosto del '41 las aventuras del Gran Queso Rojo pasaron a la máquina de escribir del prolífico Otto Binder. El guionista tenía experiencia en la ciencia ficción, género por el que paseó al Captain Marvel. Además, de la dupla Binder-Beck nacieron varios personajes secundarios clásicos, como Mary Marvel, hermana de Billy Batson, y Captain Marvel Jr., alias Freddy Freeman, un chico que queda lisiado por culpa del malévolo Captain Nazi (Junior se transformaba diciendo "Captain Marvel", lo que lo hacía el único superhéroe que no podía pronunciar su nombre). Beck se encontraba algo disconforme con la creación de estos personajes, ya que respondían a pedidos de los editores para sobreexplotar el éxito del Captain Marvel. Pero sin lugar a dudas la movida fue muy inteligente, ya que como el mismo Beck admitió, quienes encontraban al Capitán poco serio amaban a Junior.

Pero los guiones de esa época rondaban lo ridículo. Lo que Beck defendió a muerte del Gran Queso Rojo es que él era el Dean Martin de sus historias. Los personajes secundarios eran chistosos, pero el Captain Marvel no, él era el tipo serio que actuaba en forma sensata. De esta época son Tawky Tawny, un tigre que andaba en dos patas y hablaba, Mr. Mind, un gusano con poderes mentales, el Tío Dudley (alias Uncle Marvel, que no tenía ningún parentesco con Billy) y los Tenientes Marvel, tres ñatos que por llamarse William Batson, al decir Shazam al unísono se volvían clones del Capitán.

LA LLEGADA DE LA ACUSACION

Entre tanta gente compartiendo los mismos poderes, cabe citar a Changeling en Crisis nº7: "Si aparecen Niño Marvel, Bebé Marvel y Feto Marvel renuncio!". Garfield Logan nos debe una renuncia, ya que en la Marvel Family nº1 hizo su única aparición Baby Marvel, un crío que había sido abandonado y al que Billy y compañía pusieron un pañal rojo y amarillo. Pero bueno, creo que es una anécdota que a nadie le va a interesar. Sí cabe mencionar que en ese mismo comic debutó la versión maligna del Captain Marvel: Black Adam, un egipcio proveniente de 5000 años en el pasado, que vestía un traje negro con orejas "Spock" al tono.

Pero ahora debemos contradecirnos de que 1941 había sido provechoso para el Capitán. En ese mismo año DC había co-



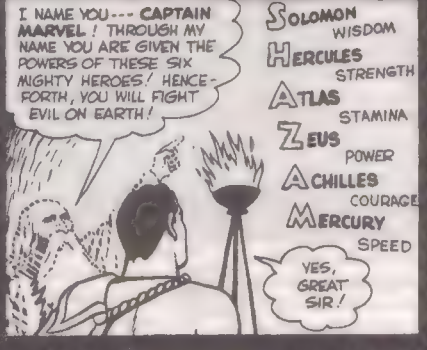
¿DE DONDE VIENEN LOS PODERES?

Todo el mundo sabe hoy en dia de donde saca sus habilidades el bueno de Billy. Pero para los que no tienen idea, acá hay un repaso del panteón que transforma a un chico de 14 anos en el mas poderoso de los mortales.

Cuando Billy Batson dice Shazam, invoca a: La sabiduría de Salomón, la fuerza de Hércules, la resistencia de Atlas, el poder de Zeus, el coraje de Aquiles y la velocidad de Mercurio. Se supone que además obtiene otros poderes, como por ejemplo el vuelo de Mercurio, o el rayo que lo transforma de Zeus.

En la Golden Age, cuando las mujeres se quedaban planchando y cocinando en sus casas, Mary Marvel tenía su propio panteón de diosas. Cuando ella decía Shazam, invocaba a: la gracia de Selena, la fuerza de Hippolyta, la habilidad de Ariadna, la velocidad de Zephyrus, la belleza de Aurora, y la sabiduría de Minerva. De especial importancia son la gracia y la belleza para detener al crimen. Se supone que sus dioses eran mujeres, pero a los guionistas se les escapó la masculinidad de Zephyrus. Black Adam tambien invocaba los poderes de Shazam, pero el guionista E. Nelson Bridwell se dio cuenta de que hacia 5.000 anos no existian ni Salomón, ni Aquiles ni Hércules, por lo que creo un panteón con dioses egipcios para el, que le daban: la resistencia de Shu, la fuerza de Hershef, el poder de Amon, la sabiduría de Zehti, la velocidad de Anpu y el coraje de Mentu. Pero su panteón sufrió cambios con el tiempo, y ahora Shu le da resistencia, Heru rapidez, Amon fuerza, Zehti sabiduría, Aton poder y Mehen coraje.

El propio mago Shazam, cuyo verdadero nombre es Jehediah, de Caanan, supo ser un campeón hace miles de años, y tenía una palabra mágica: Marzosh le daba resistencia, Arel velocidad, Ribalvei poder, Volta fuerza, Elbiam coraje y Lumiun sabiduría. Si se fijan, sus dioses deletrean la palabra "Marvel".


I NAME YOU--- CAPTAIN MARVEL! THROUGH MY NAME YOU ARE GIVEN THE POWERS OF THESE SIX MIGHTY HEROES! HENCEFORTH, YOU WILL FIGHT EVIL ON EARTH!
SOLOMON WISDOM
HERCULES STRENGTH
ATLAS STAMINA
ZEUS POWER
ACHILLES COURAGE
MERCURY SPEED
YES, GREAT SIR!

Nunca se explicó como obtuvo Shazam los poderes que le otorga a Billy Batson y compañía. Ya se ha establecido que las dioses de todas las culturas (¿incluso la católica?) están relacionados con los kirbianos New Gods. Además, por los eventos de Genesis, Mr. Miracle obtuvo los poderes de un dios, que luego fueron absorbidos por Shazam, a pedido de este.

Una diferencia con respecto a la Golden Age es que ahora Billy, Mary y Freddy comparten sus poderes de la misma fuente, por lo que cuando se transforman en superheroes al mismo tiempo, sus habilidades son un tercio de lo que serían si están transformados uno a la vez. Lo que hace que compartir sea una porqueria.

menzado el juicio por plagio a Fawcett. Lo que ellos alegaban era que Marvel era demasiado parecido a Superman: capa, superfuerza, vuelo, identidad secreta relacionada con el periodismo, y un archienemigo pelado. DC tenía como antecedente el juicio que le había ganado a Burns Publishing, una editorial que tenía un personaje llamado Wonder Man y que según un juez, se parecía demasiado a Superman. Así, en 1950 una sentencia dictaminó que el Captain Marvel era un plagio a la creación de Jerry Siegel y Joe Shuster. Pero Fawcett no se iba a quedar callada.

Su apelación fue una triquiñuela legal que casi mata al mismo Hombre de Acero. Resulta que DC había cedido la licencia de Superman a McClure Syndicate para que publicase tiras diarias en los diarios. Los derechos habían sido cedidos por seis meses. La tira se publicó por años, y McClure, en un acto de idiotez, no puso el símbolo de copyright (o sea esto: ©), ni el año de publicación ni el nombre del dueño de los derechos de Superman. La corte dictaminó que DC habían sido los verdaderos idiotas en todo esto, ya que no se habían molestado en proteger sus licencias. Por lo tanto, la editorial había abandonado los derechos sobre Superman. No sólo no podían reclamarle nada a Fawcett, sino que cualquiera podía publicar su historieta con el Hombre de Acero. Antes de que cunda el pánico y todos corramos a publicar nuestras propias historias de Superman, sepan que DC apeló (las otras millones de licencias que cedieron sí tenían copyright), y en 1953 la corte sentenció que había habido plagio. Ahora venía el verdadero dolor de cabeza. Para dictaminar cuánto le tenía que pagar Fawcett a DC, ambas editoriales tenían que revisar cada una de las historias donde aparecían sus personajes. DC tenía que decir en qué historias específicas Fawcett les había copiado una idea, y la editorial del Captain Marvel tenía que probar que a ellos se les había ocurrido primero. Todo esto iba a insumir muchísimos Washingtons, y sumado el hecho de que la industria del cómic comenzaba a irse en picada, Fawcett terminó por arreglar un acuerdo extra-judicial. Cerraban sus puertas (sólo continuaban con la publicación de las historietas de Daniel el Travieso), y le pagaban a DC u$s 400.000.

LA OPORTUNIDAD DE LOS ZANGANOS

En esta época, muchos países se quedaron huérfanos de queso rojo, por lo que, al no tener nadie los derechos sobre el Capitán, comenzaron a robar

CLONES MARVEL

EL CAPTAIN MARVEL DE FAWCETT Y SU DUALIDAD CON MARVEL/DC LA SUPERPOSICIÓN DEBIÓ SER UNA BUENA IDEA PORQUE FUE MUCHO COPIADA. A CONTINUACIÓN LES PRESENTAMOS A ESTOS MAYO ELEGIDOS DEL CAPTAIN MARVEL, CON EL CORRESPONDIENTE NIVEL DE PLAGIO.

CAPTAIN MARVEL: Roger Winkle no sólo era un arqueólogo, sino que también era un robot. Publicado por M. F. Enterprises, desde su primer aparición en Captain Marvel n°1 (1966), Roger decía la palabra "Split" (separense) y sus miembros se separaban. Cuando decía "Xam", rolaba. Tenía un ayudante llamado Billy Barlow, y debió ser el personaje más triste sobre [illegible].

Plagiómetro: MAZA

CAPTAIN MARVEL: Al no tener Fawcett los derechos al nombre, Marvel, bajo el mandato de Stan Lee y Gene Colan, publicó en Marvel Super-Heroes n°12 (1967) a Mar-Vell, un soldado alienígena que vino a nuestro planeta a investigar si la Tierra era una amenaza para el imperio Kree. Finalmente se aplacó de los humanos y comenzó a luchar contra su raza para defendernos. Hasta aquí todo bien. Pero en Captain Marvel n° 18, Roy Thomas y Gil Kane rediseñaron al personaje. Ahora, su traje había cambiado a uno más superheróico (con rayo incluido), y su cuerpo había quedado atrapado en la Zona Negativa. Cuando Rick Jones juntaba sus brazaletes, el Captain Marvel intercambiaba su lugar con el indefenso Rick.

Plagiómetro: SHAZ

CAPTAIN THUNDER: Este personaje podría ser considerado una suerte de auto-plagio. La historia es que DC quería enfrentar a Superman y su recientemente comprado Captain Marvel en las páginas del Hombre de Acero. Pero a último momento se determinó que su primer contacto fuese en la Justice League of America n°137, que se iba a publicar unos meses más adelante. Es por esto que se tuvo que retocar la historia escrita previamente, y el Captain Marvel se volvió Captain Thunder, con poderes de raíz aborigen. El cambio de look fue sustancial: en lugar de un rayo, en su pecho tiene un sol. La historia debió ser buenísima para que DC quisiera publicarla igual.

Plagiómetro: SHAZAMMMMMMMMMM!

HE-MAN: Billy Batson era un salame que se volvía más poderoso cuando gritaba "Por el poder de Grayskull", y un rayo le caía encima y lo transformaba en He-Man... No, un momento. No era Billy Batson, Era el príncipe Adam... Entonces su hermana que tiene sus mismos poderes no se llama Mary Marvel, sino She-Ra... Mmmmmm...

Plagiómetro: SHA

MIGHTY MAN: Erik Larsen nos [illegible] Captain Marvel [illegible] y en Marvel nos Mighty Man, un [illegible] que apareció cuando Bobby Brenner pronunciaba [illegible]. La primera aparición del personaje fue en Megaton n°2 (1983), para pasar a ser Savage Dragon n°1, allá por el 1992. Mauro Babbit, en su lecho de muerte, le habría pasado [illegible] a la enfermera Ann Stevens, quien al tocarse [illegible] se transformaba... en un hombre. Al igual que el Captain Marvel, un rayo cruzaba el pecho de Mighty Man, para [illegible] Larsen se encargó de cambiarlo por una estrella.

Plagiómetro: SHAZAM

MIRACLEMAN: En 1954, la editorial L. Miller & Son sale con Marvel Comics Fawcett corre, y comienza a Captain Marvel Adventures con el número 25 por Marvelman. Mickey Moran, quien [illegible] en el Dixie Dugin, decía la palabra Kimota (almohada al revés) para transformarse en "el hombre más poderoso del [illegible]". Marvelman, Kimota, Captain Marvel Jr. [illegible] en Young Marvelman. La historia de Captain Nice Kid Marvelman (cuando [illegible] años mayores), y el simpático Dynamo [illegible] Gargoyle. En el '82, Alan Moore y Gary Leach rediseñaron al personaje, con un giro que nunca [illegible] el verdadero Capitán: Mickey moría. La serie tuvo una calidad [illegible], y cuando Eclipse Comics publicó las aventuras de este simpático clon en Estados Unidos, Marvelman pasó a llamarse Miracleman.

Plagiómetro: SHAZAM!

PRIME: Malibu Comics [illegible] Captain Marvel, así que Gerard Jones, Lee Weeks[illegible] y Norm Breyfogle le [illegible] para Prime N° 1 (1993). Aquí, Kevin Green, un chico de 13 años, [illegible] el extraño poder de cubrirse con una masa protoplásmica que lo transforma en el poderoso Prime. Tenía no sólo apariencia adulta, sino el poder de volar, superfuerza, y era indestructible. Su traje era básicamente rojo y dorado, y el mérito de la gente de Malibu es que nunca quisieron disimular que lisa y llanamente estaban copiando al Capitán.

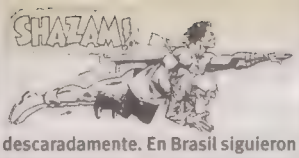
Plagiómetro: SHAZ

SUPER-HIJITUS: Hijitus debutó como personaje secundario en la tira Pi-Pío en 1955, y pasó a su propia serie de TV en 1967, donde aparecío por primera vez con superpoderes. Ok, que un niño indefenso invoque una palabra mágica para obtener grandes habilidades no es una novedad, ni en los comics ni en la literatura. Que Hijitus diga "Sombrero, sombreritus, transformame en Super-Hijitus" no implica que sea un plagio del Captain Marvel... pero ponerle de villano a un científico loco de anteojos, pantalones negros y delantal blanco...

Plagiómetro: SH

THOR: Donald Blake y su bastoncito aparecieron en Journey into Mystery n°83 (1962). Además de ser un lisiado, cuando Donald golpeaba su bastón contra el suelo caía un rayo que [illegible] en el dios Thor. Ahora bien, Freddy Freeman era un chico [illegible] que cuando decía "Capitán Marvel", un rayo caía del cielo y le daba el poder de varios dioses. Transformándose en el Capitán Marvel Jr. ¿Cambia [illegible] plagio por completo y nadie se da cuenta del plagio?

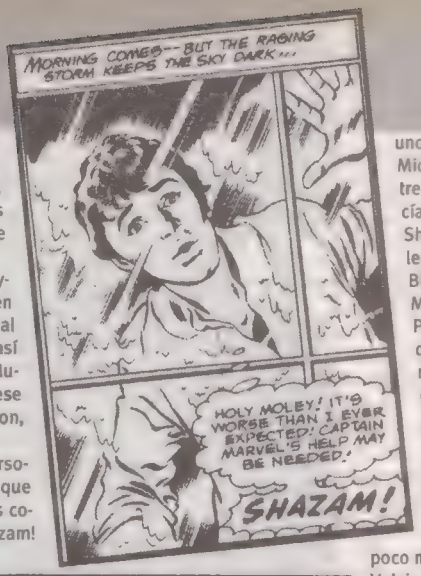
Plagiómetro: SHA



descaradamente. En Brasil siguieron publicándose las historias del Capitao Marvel, y en Inglaterra renombraron al comic como "Captain Marvel, the Marvelman". Después redibujaron algunas historias ya hechas y le pusieron simplemente "Marvelman".

Otras editoriales aprovecharon el vacío de copyright sobre el nombre del personaje, por lo que en 1967 Stan Lee le pudo poner un rango militar al nombre de la compañía para la que trabajaba, y así nació el Captain Marvel. Pero no fue el primero. Muchas otras compañías hicieron personajes con ese nombre. Tan pintorescas son las copias que hicieron, que las recuadramos aparte.

En 1972, Fawcett le vendió los derechos de sus personajes a DC en busca de tener un triunfo moral, ya que quienes mataron al Capitán fueron tan caraduras como para pagar por él. En el '73, DC publica Shazam! nº1, donde el mismo Superman le daba la bienvenida a Billy Batson. Un dato curioso: ahora no podían publicar ningún comic que se llamase Captain Marvel, ya que ese nombre pertenecía a Marvel Comics.

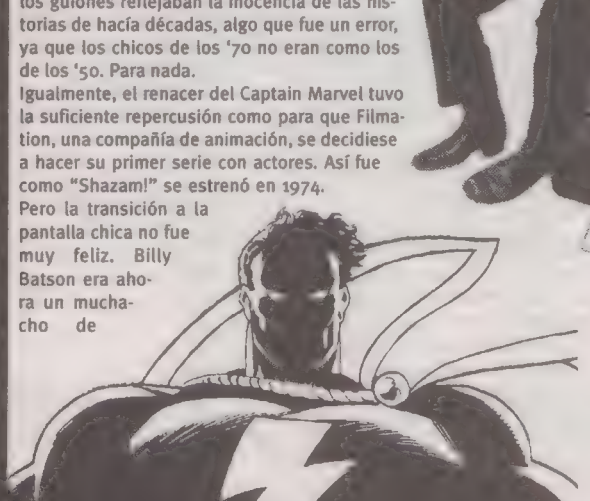

MORNING COMES-- BUT THE RAGING STORM KEEPS THE SKY DARK...
HOLY MOLEY! IT'S WORSE THAN I EVER EXPECTED! CAPTAIN MARVEL'S HELP MAY BE NEEDED!
SHAZAM!

DC se dio cuenta de que no había sido lo suficientemente caradura, y antes de contratar a C. C. Beck para que vuelva a dibujar Shazam le pidieron que les mandase muestras. A Carmine Infantino le encantó el dibujo que Beck le mandó, y Dennis O'Neil y Elliot S. Maggin se convirtieron en los nuevos guionistas del Captain Marvel. Pero la serie fue un desastre. Beck se quejaba de que los guiones eran tontos, y cuando le llegaron las historias "La Invasión de la Gente Salada" y "El Increíble Hombre Capa", el dibujante decidió no seguir. La editorial le ofreció escribir su propia historia, pero E. Nelson Bridwell la reescribió en estilo DC (mucha gente volando, calamares gigantes y gente que decía su nombre al revés para desaparecer). Beck no volvió a trabajar para ellos y falleció, después de años lejos del comic, en 1989, con 79 velitas recién sopladas .

Mientras tanto, se notaba que en la serie no había una decisión acerca de cómo encarar al personaje. Se había establecido que desde la última historia del Captain Marvel, hacía 20 años, los personajes habían permanecido en suspensión animada, todo culpa de un fallido plan de Sivana. Por lo tanto, los guiones reflejaban la inocencia de las historias de hacía décadas, algo que fue un error, ya que los chicos de los '70 no eran como los de los '50. Para nada.

Igualmente, el renacer del Captain Marvel tuvo la suficiente repercusión como para que Filmation, una compañía de animación, se decidiese a hacer su primer serie con actores. Así fue como "Shazam!" se estrenó en 1974.

Pero la transición a la pantalla chica no fue muy feliz. Billy Batson era ahora un muchacho de unos veinte años, interpretado por el actor Michael Gray, en ese entonces un ídolo entre las chicas y que, seamos sinceros, parecía un más un traba que un adolescente. Shazam fue separado en Salomón, Hércules, Atlas, Zeus, Aquiles y Mercurio, y a Billy lo acompañaba un anciano llamado Mentor, que no tengo idea de dónde salió. Paradójicamente, la serie fue un éxito y duró 3 años, aún cuando tuvo dos Capitanes Marvel diferentes, uno más gordo que el otro.



En 1981, Filmation produjo una dibujo animado de Shazam! dentro el show con el nombre más difícil de recordar: Kid Super Power Hour. En esta serie desaparecía Mentor, aparecían Mary Marvel y Captain Marvel Jr., y se acercaban un poco más a la versión del cómic.

Volviendo a la historieta, O'Neil intentó hacer historias más adultas, que reflejaran el realismo característico de los '70. Su experimento duró dos números, y Shazam se canceló en el número 35. El Captain Marvel pasó por algunos números de World's Finest Comics y luego por Adventure Comics, casi siempre con los maravillosos (aunque totalmente inadecuados para el personaje) dibujos del finado prócer Don Newton.

LA IMPORTANCIA DE ACTUALIZAR

Durante 1985, DC publicó Crisis On Infinite Earths, donde la Tierra S, hogar del Captain Marvel, se fusionaba con otras cuatro tierras para crear un universo conjunto. En esta serie se vieron las últimas apariciones de los Tenientes Marvel (no serán extrañados) y la historia de Billy Batson y su maravillosa familia dio un verdadero giro. Si hacer al Capitán como un personaje inocente y simplón no había funcionado, había que adaptarlo a los '80. Es entonces que en Legends el Captain Marvel tiene una importante aparición (aunque se la pasa llorando durante cuatro números), y luego pasa a formar parte de la exitosa Justice League de Giffen, DeMatteis y Maguire.

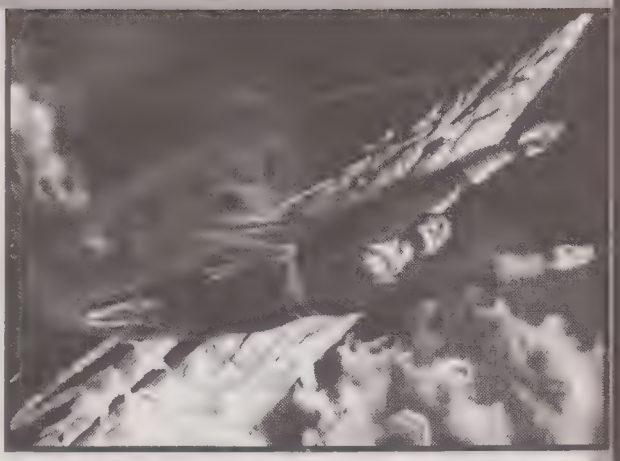
Roy Thomas había reescrito el origen del personaje en un Secret Origins, y en 1987 DC publicó la miniserie Shazam: A New Beginning de Thomas y Tom Mandrake. Todo cambió radicalmente. El tío Dudley y Sivana se convirtieron en verdaderos tíos de Billy, y la muerte de sus padres fue una maquinación del propio Sivana para quedarse con el dinero del seguro.

En una protesta contra los cambios inducidos por Crisis, Thomas pone en boca de Shazam qué porquería es que la continuidad anterior ya no existe (el mago recuerda a Mary y a Freddy y dice "No... no debo recordar"). La miniserie era claramente más oscura de lo que los fans estaban acostumbrados. Afortunadamente, no prosperó.

Una graphic novel aparecida en Enero de 1994 deja fuera de continuidad este relanzamiento, así como aspectos mencionados en War of the Gods y apariciones del Captain Marvel en Action Comics Weekly. La novela gráfica se llamó The Power of Shazam! y no sólo rescata elementos de antaño, sino que logró un acertado equilibrio entre la inocencia del personaje y el realismo reinante en los cómics actuales. Ahora, Billy vivía en Fawcett City, y sus padres habían sido asesinados por Theo Adam -ayudante del multimillonario Thaddeus Sivana-, lo que lo separó de su hermana Mary. Su tío Ebeneezer Batson se encargó de dejarlo en la calle, y Billy tuvo que sobrevivir vendiendo diarios. Es así como un día un extraño lo condujo a una estación de subte, donde realizó un viaje hasta la Roca de la Ete

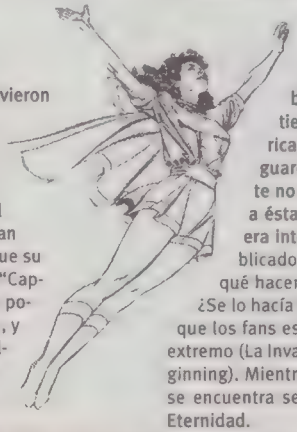
nidad. Allí moraba el mago Shazam, quien lo transformó en el más poderoso de los mortales, el Captain Marvel. Theo Adam se transformó en la reencarnación de Black Adam por medio de una joya egipcia que le robó a los padres de Billy, y al final de la historia llegó su enfrentamiento con el Captain Marvel, que indirectamente dejó a Sivana en la ruina y jurando venganza.

La graphic novel retoma muchos aspectos clásicos del personaje en su época Fawcett, cosas que habían quedado afuera en la miniserie de Thomas. Ordway homenajea muchos aspectos de la historia del Capitán, como el llamar al padre de Billy "Clarence Charles Batson". Además pone a Billy a trabajar en la estación de radio de Fawcett City, llamada WHIZ. A la novela gráfica le siguió una serie mensual de 47 números, por Ordway, Peter Krause y Gil Kane. A lo largo del primer año se reincorporan a la continuidad Mary Marvel y el Captain Marvel Jr., y se revela que Shazam es el padre de los demonios Satanus y Blaze, esta última responsable de que Black Adam tenga los poderes de seis dioses egipcios. También se reincorporan otros personajes de Fawcett, como Ibis, el tigre Tawny, Bulletman, Bulletgirl y Spy Smasher, entre otros. Incluso Hoppy the Marvel Bunny - un conejo con los poderes de Shazam- tiene una aparición, más allá de que haya sido un sueño de Billy. Un logro de la serie es el regreso de Mister Mind, esta vez como una colonia de gusanos extraterrestres que se meten en el canal del oído para controlar la mente de los humanos.



¿EL FIN DE LA MAGIA?

A pesar de que los últimos números de la serie estuvieron dibujados por Jerry Ordway (una mejoría sobre los dibujos de Krause), el título estaba condenado, y Power of Shazam! fue cancelado en el número 47. Durante los casi cuatro años que duró este cómic se desarrollaron muchas puntas interesantes, como el hecho de que los padres de Billy eran los que estaban destinados a obtener los poderes de Shazam, cosa que su muerte impidió. Además, Mary se refiere a ella como "Captain Marvel", y no como "Mary Marvel" (es peligroso ponerse el nombre de pila en la identidad superheróica), y tanto ella como su hermano se transforman en adultos tan sólo porque inconscientemente ven a sus padres como modelos de héroes. Es por eso que Freddy se mantiene igual cuando es el Captain Marvel Jr. El problema de Junior de no poder decir su nombre fue solucionado de una forma polémica: Lo rebautizaron como CM3, algo que no gustó mucho entre los fans.



El Captain Marvel tuvo una gran importancia en dos miniseries: una fue en Underworld Unleashed, de Mark Waid y Howard Porter, donde el alma pura de Billy es la clave para detener al demonio Neron. La otra es Kingdom Come, de Waid y Alex Ross, donde él es el vínculo entre los humanos y los superhéroes, ya que supo estar de ambos lados. El problema es que Billy era controlado mentalmente por Luthor, y termina teniendo un impresionante enfrentamiento contra Superman.

Ahora, en Diciembre, el Captain Marvel vuelve con Shazam: Power of Hope, el especial-tamaño-no-me-entra-en-ningún-lado de Paul Dini y Alex Ross, donde el dibujante vuelve a uno de sus personajes favoritos (esta vez sin tener que usarlo como antagonista). A quienes no les enerve el tamaño gigante en que imprimen este comic, háganse de una copia porque los dibujos son majestuosos.

Sin lugar a dudas, C. C. Beck estaría muy sorprendido de que el Captain Marvel sea dibujado en el estilo realista de Ross. Uno de los principales problemas con el personaje es que fue concebido como algo caricaturesco. Beck no entendía cómo alguien podía querer hacerlo serio. En un principio existía un personaje secundario llamado Steamboat, que era un sirviente negro con pelo rizado, labios muy anchos y que hablaba en dialecto. Al poco tiempo las oficinas de Fawcett se llenaron de afroamericanos dispuestos a linchar a alguien, y Steamboat fue guardado en un cajón. La defensa de Beck es que la gente no se debería tomar a una historieta en serio, y menos a ésta. Si Billy tenía los ojos de Charlie Brown es porque era intencional. Cuando el Captain Marvel volvió a ser publicado luego de una interrupción de 20 años, nadie sabía qué hacer con el personaje. ¿Volvía a ser gracioso e inocente? ¿Se lo hacía "serio"? Es algo que nadie supo responder, y algo en que los fans están divididos. Lo cierto es que no se puede ir de un extremo (La Invasión de la Gente Salada) al otro (Shazam: A New Beginning). Mientras la historia decide cuál será su destino, el Capitán se encuentra sentado, esperando pacientemente en la Roca de la Eternidad.

DOS SHAZAM! QUE NO FUERON

Corría 1990 y el siempre polémico John Byrne propuso a la DC celebrar el 50° Aniversario del Gran Queso Rojo con el lanzamiento de una nueva serie mensual, obviamente a cargo del barbado anglo-canadiense. Todo parecía encaminarse hacia un éxito y algunos dibujos preliminares de Byrne llegaron incluso a ver la luz en publicaciones periodísticas. Sin embargo, cuando el autor se puso firme en su planteo de que el Capi compartiera cartel con Mary Marvel y el Capitán Marvel Jr., se topó con la versión actualizada del personaje (la de Roy Thomas), que dejaba claramente fuera de continuidad a todos los héroes de la Fawcett, excepto Billy Batson. DC, por entonces decidida a [illegible] la versión Thomas, tampoco aceptó la propuesta de Byrne de crear una continuidad paralela para la Familia Marvel, fuera del Universo DC. Al no lograrse un acuerdo entre las partes, el proyecto se fue al freezer y Byrne se dedicó a otra cosa.

Apenas cuatro años más tarde, Jerry Ordway presentó un proyecto que incluía a Freddy y Mary, y tuvo mucha más suerte que Byrne: olvidada la versión de Thomas, le dijeron todo que sí. Y casualmente, mientras Ordway preparaba Power of Shazam!, DC recibió un proyecto de otro autor (también cebadísimo con la posibilidad de dibujar al Capi Marvel) donde también figuraban los chicos Marvel. Era un pibe que acababa de romper [illegible] en Marvel, un tal Alex Ross (¡¡¡).

LOS SERIALES

por Hernán Ostuni y Fernando García

ENTRE LOS EMULOS NACIDOS A LA SOMBRA DEL HOMBRE DE ACERO, HUBO UNO QUE SE DESTACO POR SUS CARACTERISTICAS PARTICULARES. NOS REFERIMOS A UN HEROE QUE DEBUTO EN LOS COMICS EN FEBRERO DE 1940, EN LA REVISTA WHIZ COMICS DE LA EDITORIAL FAWCETT, EL CELEBRE

CAPTAIN MARVEL

Enterados de que Republic había abandonado su intento por comprar los derechos para realizar el serial de Superman, la Fawcett le ofreció (por menor precio) los derechos del Capi Marvel y de Spy Smasher. La Republic aceptó la oferta y así se presentaba por primera vez The Adventures of Captain Marvel, un serial de 12 episodios estrenado en Marzo de 1941. Como es frecuente en todos los seriales, la historia del personaje fue alterada. En esta ocasión, Billy Batson no es canillita ni locutor de Radio Whiz, sino que está a cargo de las comunicaciones en una expedición científica, que viaja a Siam para estudiar la antigua dinastía del Escorpión. Durante esta expedición, Billy tomaría contacto con el mago Shazam, guardián de la tumba de la dinastía, quien le confiere los poderes de transformarse en Captain Marvel, dado que presagia problemas.Asimismo, le informa a Batson que los poderes que recibe se desvanecerán una vez pasado el peligro.

Comienzan los problemas: el villano de turno, que obviamente se llama el Escorpión, intenta apoderarse de unas lentes que la expedición encontró en la tumba y que, al juntarlas con un arma (con la forma del insecto que da nombre a la dinastía) le darían el poder suficiente para dominar al mundo. Luego de muchos enredos y luchas entre el Capi, indios, gangsters y otras yerbas, Escorpión muere desintegrado por el poder del arma y la profecía del viejo Shazam se cumple: Billy pierde los poderes.

Si bien la historia se aleja mucho de la original, se conservaron muchos de los lineamientos básicos, como así también los trajes y los nombres de los personajes. Mención aparte merecen los efectos especiales, a cargo de Howard Lydecker, que mezcló maniquíes voladores con arriesgadas acrobacias del stuntman Dave Sharpe para obtener escenas de gran realismo, superiores incluso a las realizadas siete años después en el serial de Superman. Tal por eso este sea uno de los seriales más recordados, al punto de ser relanzado en 1953 (algo inusual en este campo) con el nombre de Return of Captain Marvel, e incluso reeditado en forma de largometraje en 1966.

Los capítulos de la serie fueron: Curse of the Scorpion, The Guillotine, Time Bomb, Death Takes the Wheel, The Scorpion Strikes, Lens of Death, Human Targets, Boomerang, Dead Man´s Trap, Doom Ship, Valley of Death y Captain Marvel´s Secret.

La dirección estuvo a cargo de W.Witney y J.English y el elenco estuvo integrado por Tom Tyler (Captain Marvel), Frank Coghlan Jr. (Billy Batson), Robert Strange (John Malcolm), Harry Worth (Prof.Bentley) y Al Kikume, el Lothar del serial de Mandrake, como el jefe de los nativos. Nunca se difundió el nombre del actor que encarnó al encapuchado The Scorpion, pero se sabe que su voz fue la de Gerald Mohr. Holy Moley!

Si querés aumentar
tus ventas
llamá al

4717-3647

GEN

Nombre Completo: Gennosuke Murakami **Primera Aparición: Usagi Yojimbo nº4 (1987)**

Creador: Stan Sakai

HISTORIA: Estamos en el Japón medieval, una tierra de samurais y conejos, ninjas y rinocerontes, bushido y felinos, ronins y chanchos. Es una tierra de aventuras, de batallas y magia. La historia de Gen empieza con el clan Shirogeta, comandado por el gran Señor Asano. Su mano derecha era el general Murakami, un valiente y fuerte rinoceronte, pero en su corte, también se encontraba un siniestro ser, odiado por muchos por su poco honor, el consejero Oda. Este felino aceptó un soborno para asesinar a su señor, y luego de matarlo, huyó. Como Asano no tenía herederos, todos sus bienes pasaron a un pariente lejano, amigo del gran shogun. La señora Asano, juntó a todos los leales al clan y les hizo jurar que no descansarían hasta encontrar a Oda, al traidor y entregarle la cabeza. Entre ellos el famoso general Murakami -a quien le importaba más la familia de su Señor que la suya propia- comenzó la ardua búsqueda del traidor, arrastrando por los caminos a su mujer y su hijito.

Pobres, hambrientos y harapientos recorrían los pueblos, pero como buena mujer de un samurai, ella nunca se quejó. Ni Murakami ni su hijito jamás se animaron a preguntar cómo hacía ella para conseguirles comida, no querían saber cuán bajo debió caer la señora Murakami.... Pero al general sólo le importaba encontrar a ese traidor, ni siquiera lagrimeó cuando ella murió. Sin embargo, fue la única vez que el pequeño Gennosuke lloró. El general le enseñó a su hijo todo sobre los códigos y las tácticas de los samurais, entrenándolo constantemente, hasta que un adolescente Gen, ya podía vencer al deteriorado Murakami. Harto de la vendetta de su padre, Gen decidió seguir su camino, sin familia, ni clan, ni perspectivas de futuro. Casi de casualidad descubrió su vocación: Asaltado en un bosque, acabó con Kazu el asaltante y su socia y cuando cobró la recompensa, comió bien por primera vez desde que se desintegrara el clan de su padre. Lo que le había enseñado el padre servía para algo, y Gennosuke se convirtió en un caza-recompensas. Con el tiempo, llegó a ser uno de los mejores, aunque en su profesión, hasta la fama es motivo de desprecio.

Su incesante deambular por los caminos y los pueblos, lo llevaron a cruzarse con un ronin (samurai sin Señor) muy peculiar: Usagi Yojimbo. En una taberna, Gen lo engancha a Usagi para juntos ir contra el bandido One Eye Ichiro y su banda. De ahí en más, la relación que se da entre el rinoceronte y el conejo es muy especial, siempre el primero tratando de aprovecharse del segundo, y asegurándole que son los mejores amigos que puede haber, y el segundo metiendo al primero en problemas, de los cuales Gen sólo quiere sacar provecho. Uno de sus rivales más difíciles de cazar resultó un chancho ciego de nombre Ino, amigo de Usagi e injustamente perseguido, al que se enfrentó en un duelo tremendo. El chancho, guiado por su instinto y su agudo olfato, le cortó el cuerno al rinoceronte a la mitad y esa quedó como su marca distintiva. Afortunadamente para Gen, Usagi llegó justo a tiempo para frenar el combate y unir a ambos a su ejército para salvar al asistente del Señor Noriyuki. Gen acepta y piensa en cobrar la guita por la cabeza del porcino pase lo que pase, pero durante el ataque a la fortaleza del Señor Tamakuro, Ino, su preciada presa se sacrifica tirándose para que una bala no mate a Gen. El que resulta herido de gravedad es el chancho ciego, pero Gen sabe que se va a salvar y para ocultar al ciego prófugo y que nadie más quiera cazarlo, el rinoceronte dice que Ino ha muerto. Por supuesto, ante todos mantiene su postura de cruel avechucho sólo interesado en la recompensa...

En una de las tantas veces que el destino cruzó a Usagi y Gen, llegaron a un pueblo en el que conocen a la Señora Asano, una vieja pobre que no ha parado de buscar al traidor de su clan durante veinte años. Cuando ella ve a Gen, lo confunde con su padre y trata de que él continúe con el voto del general Murakami. Gen no quiere saber nada, pero Oda es el magistrado de ese pueblo e -involucrado en las acciones de Usagi- termina por salvarlos a los tres.

En un combate impresionante contra todas las fuerzas de Oda, Gen ayuda a la vieja a cumplir su venganza y ella asesina al traidor que matara a su esposo. La vendetta del clan ha terminado y en su muerte, la Señora Asano puede descansar en paz. El rinoceronte descubre que las armas que le robó a Oda son las espadas de su propio padre y que Oda sólo podía haberlas capturado matando al general. Gen llora por segunda vez en su vida...

Gennosuke es un eximio y valiente guerrero, aparentemente interesado solamente en obtener ganancias entregando delincuentes, pero lleva dentro suyo mucho del honor y el bushido que le transmitiera su padre. Su espíritu de aventuras y su necesidad lo harán seguir recorriendo los caminos de ese maravilloso mundo, y seguramente se volverá a cruzar con su mejor amigo, el conejo ronin que de seguro lo meterá en un problema. **(Diego Accorsi + Dr.Sax)**

EXTRA-DATA

Gen participó de uno de los crossovers de Usagi con las Tortugas Ninjas, en donde los personajes de Eastman y Laird plantearon un tema que está latente en todas las historias de Usagi: ¿cómo es que algunos son rinocerontes, otros conejos, chanchos, gatos, perros, lobos, hasta víboras antropomórficas, pero los caballos son caballos, las lagartijas son lagartijas y los pájaros son pájaros? La respuesta es simple: en el mundo de Stan Sakai, lo importante es la diversión, y los funny animals la proveen de maravillas. Aguante Usagi Yojimbo!

POWERBULL
POR CALVI
ESTO FUÉ LO QUE SUCEDIÓ... ÉL CAMINABA TRANQUILO...
CUANDO...
PREPÁRATE A MORIR!!!
GRACIAS, ME HAS SALVADO DE LA POLICÍA FUTURA, A MÍ... ...ADOLPH HÁMSTER!... ...SÍ, ESE SOY YO, EL TERRIBLE DICTADOR, JAI
ACTUÉ SIN PENSAR, COMO UN TONTO, NO COMO UN HÉROE. ¿QUIEN SABE CUANTAS VIDAS COSTÓ MI ERROR, SNIF!
1

¡ES CIERTO, SU ERROR COSTÓ CIENTOS DE MILES VIDAS EN ESE HORRIBLE FUTURO ...!
ESE HORRIBLE FUTURO DOMINADO POR ADOLPH HÁMSTER ...
¡¡¡NO, POR FAVOR, PIEDAD !!!
MUERAN EN NOMBRE DEL SUPREMO!

UN FUTURO ASOLADO Y ATERRADOR, DIRIGIDO POR HÁMSTER CON MANO DE HIERRO. ADOLPH SABE QUE POWERBULL ES EL ÚNICO QUE PUEDE DETENERLO...
POR ESO TODOS LOS ANIMALES CON CUERNOS SON EJECUTADOS.
¡¡¡k!

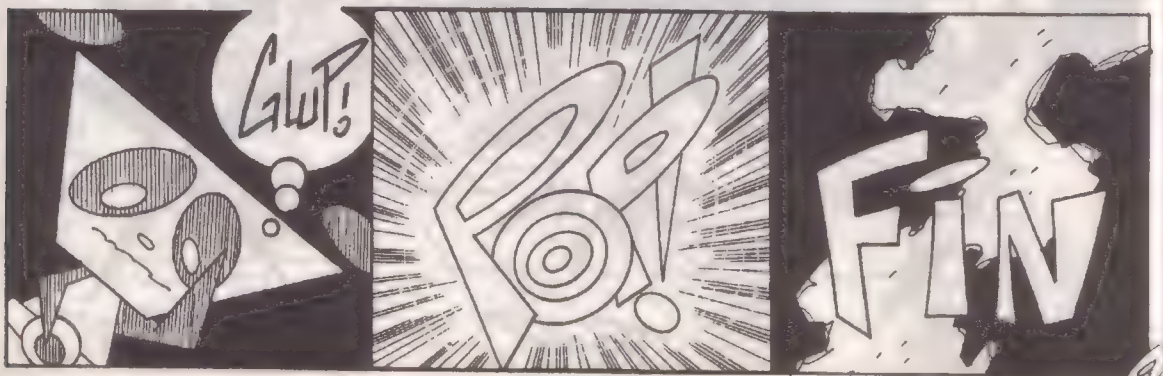
DE ESE HORRIBLE FUTURO VENGO YO!
ME INTRIGABA EL PORQUÉ DEL MIEDO DE HÁMSTER A LOS SERES CON CUERNOS.
EL SABIO LO SABE .ME DIJERON.
"PERO ESE HÉROE YA NO EXISTE. HACE MUCHOS AÑOS ABANDONÓ LA LUCHA Y POR ELLO FUE DESPOJADO DE SUS PODERES."
ENTONCES, TUVE LA IDEA. VIAJAR AL PASADO, ENCONTRAR A POWERBULL Y CONVENCERLO DE NO ABANDONAR. SI!
OJALÁ TENGAS SUERTE, PEQUEÑO.
ZARK
KA

EN LA BIBLIOTECA CLANDESTINA ENCONTRÉ LA INFORMACIÓN EN UNA BIOGRAFÍA DEL HÉROE OLVIDADO. HABLABA DE LA VISITA A UN FAMOSO PSICÓLOGO.
ESE ERA EL MOMENTO IDEAL PARA CONVENCERLO, ¡¡¡AL PASADO ENTONCES!!!
EL PRESENTE...

PIENSE EN TODOS LOS QUE SALVO, Y LOS QUE SALVARÁ. NO LE DE EL GUSTO A SUS ENEMIGOS, NO DECEPCIONE A SUS AMIGOS. IMAGINE LO BÁRBARO Y PERVERSO DE UN MUNDO SIN POWERBULL... VUELE, VUELE Y LUCHE... ¡LUCHE Y TRIUNFE!
¡RECUERDE, USTED ES EL HÉROE!
SÍ, YO SOY EL HÉROE.
YO SOY ÉL HÉROE.
YO SOY ÉL!
¡BIEN, LO LOGRE, JE!
6.

AH, NO PUEDO ESPERAR PARA VERLO...
...UN MUNDO DE ARMONÍA, UN MUNDO FELIZ...
...UN MUNDO CON POWERBULL COMO PROTECTOR.
POP!
HAAARGH!

¡CIUDADANOS, ES DE NOCHE Y POWERBULL LES RECOMIENDA QUEDARSE EN SUS CASAS, POR SU PROPIA SEGURIDAD Y BIENESTAR, QUE DUERMAN BIEN!


GLUP!
FIN

LA VERDULERIA del Dr Müle y Cía.

Bueeenas! ¿Qué dicen mis queridos "infradotadas mentales que aún no han dejado la edad del pavo?". ¿Vieron que hay gente que les toca el culo con mucho peor leche que yo? Me refiero, obviamente, al salame de Página/12, ese Claudio Uriarte, a cuyas animaladas le podría dedicar un Funny Animals de unas cuatro páginas. ¿Qué? ¿Ya lo hicieron en otro lugar de la revis? Hijos de puta, me dejaron arafue! En fin, déjenme aunque sea coronar a Claudio Uriarte como único y legítimo Rey de los Funny Animals, porque sin duda se lo merece. Y un consejo: en vez de soñar todas las noches con bajarle los dientes al chabón, sería más coherente marginar, machacar y -con un poco de orto- exterminar a la plétora de comiqueros subnormales que hacen que infelices como Uriarte tengan argumentos (aunque sean mínimos) para tirar la mierda que tiran. Ahora sí, vamos a los

FUNNY ANIMALS

Hay muchos, muchos mocos por ahí acerca de la peli de X-Men, pero están todos firmados por gente que -obviamente- no entiende un carajo y habla desde medios de cero especialización. Jode mucho más, sin ninguna duda, ver fruta de esta calaña en una sección dedicada al comic (y supuestamente a cargo de alguien que conoce el tema), como la que firmó Aldo Gatti en La Razón el 20 de julio:

> ...ventas de EE.UU. El guionista Chris Claremont encontró nuevos e insospechados giros que captaron la atención. Hasta que la serie degeneró en historias paralelas. En 1983, la escuadra original muere en combate y aparecen los New Mutants, una etapa alocadísima de la banda X. En 1991 se subdividen en X-Force y X-Men.

Mmoo! Se ve que al chabón le gustó tanto la peli, que después del preestreno se fue a festejar por ahí. Y antes de escribir la nota, se tomó hasta la humedad de las paredes! ¿Qué "escuadra original" muere en combate? ¿Thunderbird? Los X-Men originales, Aldito querido, forman X-Factor y no mueren (por el contrario, Jean Grey resucita!). Cuando se forman los New Muties, los X-Men no estaban muertos sino en el espacio, en combate con los Brood. Y el principal desdoblamiento del '91 es entre X-Men y Uncanny X-Men, mientras que X-Force es apenas la continuación de New Mutants. ¿Qué leyó este pibe, digo yo? ¿La Wizard de Muñones? Fuuuchi!

Pero vamos a un clásico. No, no es el Clarín ni La Nación. Es... la revistita de Cablevisión! Aaahhh! Qué orgía del delito! Qué catálogo de ignorancias! Qué hijos de mil puta! Miren esta de Septiembre:

> **DRACULA** (33) Con F.Langella, L.Olivier. Dir. John Badham. Clásico del terror, sobre el famoso vampiro de Transilvania. Lugosi en su interpretación famosa y definitiva. / Lun. 4, 03.55 hs. / Mié. 20, 05.30

...podéeeeees!!! ¿Qué mierda tiene que ver Bela Lugosi, si un renglón antes dice que el elenco está encabezado por Frank Langella?!?!? ¿O la interpretación "famosa y definitiva" de Bela fue haciendo de extra? Porque Langella hacía de Drácula, no? O por ahí se ponían los colmillitos un rato cada uno. O por ahí los dos eran personajes secundarios y Drácula era Lawrence Olivier. O mejor todavía, el Carucha García Grau, que hizo de Drácula en Los Vampiros los Prefieren Gorditos. ¿No? Y bué, váyanse a cagar! Yo sigo hojeando la revistita de cable, que en la sección Ciencia-Ficción ofrece esta joya:

> **EL MONSTRUO DEL PANTANO** (34) Con A.Barbeau, L.Jourdan. Dir. Wes Craven. Unos científicos crean una poción para detener el... del mundo haciendo crecer todo en... proporciones. / Dom. 3, 00.00 hs.

DATOS DEL INDECAP

• Porcentaje de comiqueros que amarían destripar a Claudio Uriarte	64 %
• Que no se enteró de nada, pero si lee la nota lo querrá matar	0,36%
• Probabilidades de que Página/12 publique una disculpa	1 en 3.000
• De que Uriarte siquiera evalúe la posibilidad de estar equivocado	1 en 1.000.000
• Cantidad de páginas por mes que dibujaba Quesada mientras dirigía Marvel Knights	3
• Ahora que dirige toda la Marvel	0.3
• Presupuesto de Wolverine cada vez que va a la manicura	$ 25.000
• Igual medición, pero para Doomsday	$ 2.500.000
• Cantidad de cuadritos que se aguantó Lucas sin dibujar a Cazador en su número de Inhumans	2
• Vueltas en la tumba que daría Kirby si Cazador se integrara al Universo Marvel	6.000 por minuto
• Años de estudiar dibujo que le faltan al chabón que dibuja la tira de Albiac en el Diario de Bolsillo	14.5
• Cantidad de comiqueros que siguen dicha tira	14
• Porcentaje de argumentos de los comics de CrossGen que parecen surgidos de partidas de rol entre oligofrénicos	73,3%
• Probabilidades de que estos datos se ajusten a la realidad	1 en 1.000

¿Qué es esto, por el amor de Anton Arcane?!? ¿Con qué hongo alucinógeno de los que brotan en la espalda de Swampy se droga esta gente? Para empezar, si el sujeto es "un grupo", el verbo es "crea", no "crean". ¿Y la porción? ¿Cómo no informan si era de muzza, o de fugazzeta? ¿Y ese es el argumento de Swamp Thing? Esa es -como mucho- la motivación de los personajes! Me gustó lo de "hacer crecer todo en enormes proporciones". Eso explica por qué Abby se cebó tan mal con un bicho tan fulero, no? En fin, al averno con estos zapallos!

Y termino con una de esas que no se pueden creer, sólo por el medio en que se publican. En el Especial Supermanes de América editado por Vid hay una nota llamada Fisiología Superheroica, donde un piola que no firma pero que la va de namberguán, analiza los poderes de Supergirl y manda:

> Todos se transforman para adaptarse a las circunstancias. Internamente, Supergirl tiene todos los órganos y fluidos corporales humanos, pero eso sólo porque ella así lo desea, pues en su condición normal, no es más que una masa protoplasmica con conciencia.
>
> * Sin embargo, tras la fusión con Carol Danvers, el ADN de la chica se unió al protoplasma de la heroína, dándole su característica tisular de manera permanente. Debido a ello se perdieron

Aaaaggghhh! Bleeeuurgghh! Spuajjj! Glooorck! ¿Cómo puede ser, Satanás querido? ¿Cómo puede ser que alguien que escribe textos para la edición mexicana de Superman confunda a Supergirl con Rogue? ¿Cómo no saben -y no investigan- que la chica que se fusionó con Supergirl es LINDA Danvers, no Carol? Carol Danvers es la ex-Miss Marvel, ex-Binary y actual Warbird, a la que Rogue le robó la mente y los poderes! Y que yo sepa, ni siquiera son parientes! (aunque con el Hipertiempo y el Amalgam, nunca se sabe). Al que escribió esto, si Rogue le trata de robar la mente, se vuelve con las manos vacías...

Y se acabó, che. Me tienen seco como meo de Mazinger. Chau, y no se pierdan los Chats en el Cyber-Parque que escribí en www.comiqueando.com.

¡LLEGA EL COMIC QUE YA ES LEYENDA

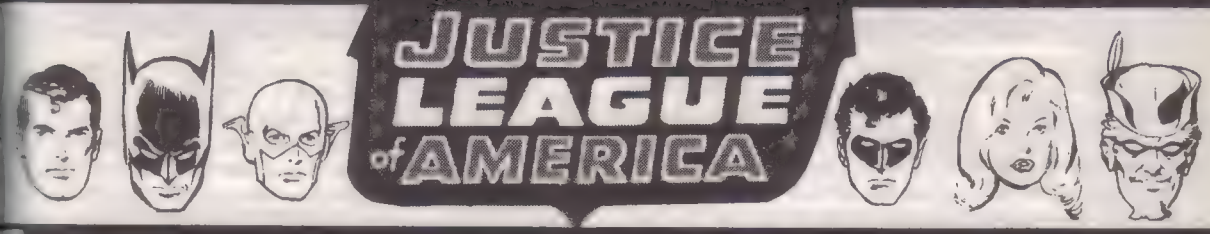
Mikilo

No te pierdas el increible final de

Patagonia

EN DICIEMBRE EN KIOSKOS Y COMIQUERIAS

WWW.MIKILO.COM



por Dr. Sax, Andrés Accorsi y Martín Casanova

HEROES DE LIGAS MAYORES

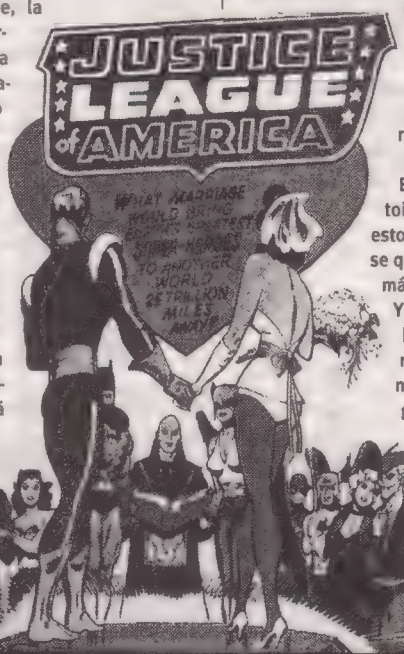
Estamos en 1974, un año durante el cual la revista de la JLA se convierte en un masacote de 100 páginas con periodicidad bimestral. Cada número trae 20 páginas de una aventura nueva, y el resto reprints de JLAs viejas y de material copado de la Golden Age. Guarda con estos números, que son caros y difíciles de encontrar incluso en USA.

La aventura nos llama y vamos con el nº110, el clásico "¿Quién Mató a Santa Claus?", republicado hasta el hartazgo en décadas posteriores. Algunas papitas finas: el regreso de The Key, John Stewart en reemplazo de Hal Jordan, traje nuevo para Red Tornado (diseñado por el guionista Len Wein!) y el primer indicio de que Wonder Woman recuperó sus poderes y -tras varias misiones en su propia serie supervisadas por los héroes de la Liga- va a intentar reintegrarse al equipo. Cool.

El 111, otra joyita, con la primera aparición de la Injustice Gang of the World (Chronos, Shadow Thief, Mirror Master, Tatooed Man, Poison Ivy y Scarecrow), organizada por el misterioso Libra. El villano le chupa la mitad de los poderes a varios héroes y, ya cebado, termina por absorber la mitad de la energía de toda la galaxia entera -como suele suceder- tanto poder lo supera, se vuelve loco y termina por dispersar su esencia por todo el cosmos. Ahora los buenos quieren recuperar sus poderes y a Atom se le ocurre la brillante idea de reactivar a Amazo. Pero el androide le robó las neutronas a Batman y sabe que lo quieren usar como a un pichi, con lo cual se pone las re-pilas y les da baile a nueve héroes nueve. Al final, es el bati-oreja quien, a media máquina y todo, arma una engañifa para acostar a Amazo y desactivarlo, previa repartija de poderes a los damnificados por Libra.

Siguen los clásicos. En el 113, Superman, Batman, Green Lantern y Elongated Man se van de visita a Tierra-2, donde Sandman les cuenta la triste historia de su compañerito con nombre de postre (Sandy) convertido en un monstruo de arena y prisionero en una cápsula en su laboratorio. Obviamente, la Sandy-criatura se escapa y empieza a armar bardo, hasta que lo paran entre la Liga y la Society y ahí se enteran de que el chabón no se hizo malo, sino que reaccionó con violencia al darse cuenta de la transformación sufrida. O sea, se comió años encerrado al pedo, pobre Sandy.

El 114 es el último y el más choto de los números de la muy interesante era Wein y enfrenta a los muchachos con un pelotudo llamado Anakronus que la va de gran villano, pero resulta ser un pichi con delirios de grandeza (uno más, y van...). Rapidito a la que sigue, con el regreso de J'onn J'onzz, cuyo nuevo mundo (Marte II, obviamente fuera de la continuidad actual) está bajo el yugo de un pseudo-dios llamado Korge (Korge Rial, creo que era) que los tiene a todos zumbando gracias a su poder de crear fuego, la debilidad de los verdecitos. Superman, Flash, Green Lantern y Atom le hacen gamba al Marciano y entre todos le dan machaca al despótico Korge, para luego dejar al sufrido pueblo de Marte II en paz y tranquilidad (si el gobierno yanki leyera la Liga, otro gallo cantaría, no?).



Siguiente número, donde Green Arrow convence a Batman, Flash, Aquaman y Enlongated Man de investigar el extraño caso de Charley Parker, un pibe que dice tener los poderes de su ídolo, Hawkman. Todo es producto de un enredo total: el Matter Master, viejo enemigo de los Hawks, quiere revancha contra el thanagariano y su varita mágica (capaz de interpretar sus deseos inconscientes) le otorgó los poderes a Charley, quien aparece en la guarida del villano para el combate que este ansía, mientras la varita (!) le hace el aguante a la Liga. Al final, Matter Master se aviva de que el pibe no es Hawkman y está por boletearlo justo cuando vienen los héroes y lo surten. Charley decide seguir la carrera de superhéroe con el nombre de Golden Eagle y, de tanto que lo nombraron, al final aparece Hawkman.

Pero el regreso del héroe alado no es auspicioso: los poderes de la JLA se descontrolan y todos terminan teniendo el mismo poder, que es un promedio exacto entre los poderes de los diez héroes. Y todo es culpa de Hawkman, quien les contagió un virus creado por el villano conocido como Equalizer y que ya arrasó Thanagar, donde toda la población es ahora exactamente igual en todos los aspectos (¿metáforas sobre el comunismo en un comic de la Liga? Dejate de jodeeeer!). Lo cierto es que, al contagiar a sus amigos, Hawkman logró absorber un cachito del poder de cada uno y todos juntos van a sopapear al Equalizer. Curados del virus, Hawkman decide quedarse en la JLA hasta encontrar la forma de curar a su esposa y al resto de los thanagarianos. Todo eso, en un sólo número, el 117, donde la revista vuelve al formato normal y la periodicidad mensual.

Y se vienen los Adaptoides, una poderosa raza alienígena que se convence de que los héroes son en realidad maléficos conquistadores galácticos y proceden a darles como en bolsa. Del primer grupito que los enfrenta, sólo queda en pie Hawkman, pero en vez de ayudar, se raja a Thanagar. La paliza continúa y los Adaptoides se hacen cargo de toda la Tierra, hasta que Hawkman vuelve con Hawkgirl y contagian a todos con el virus igualador del Equalizer (se hacen todos bolches!). Los Adaptoides absorben las debilidades de los buenos, estos se curan de las heridas recibidas y los Hawks se quedan en la Tierra, a buscar la cura para los demás thanagarianos (eso ya lo dije, no?).

Y terminamos con una saguita medio pava, con los héroes yendo y viniendo de Rann a la Tierra, mientras Kanjar Ro desarrolla un plan sumamente complicado para destruir a Adam Strange, su clásico rival. Obviamente es Adam quien pone fin a la amenaza de Kanjar tanto en nuestro planeta como en Rann y al final todos juntos (con Wonder Woman incluída) asisten a la boda entre el valiente Strange y Alanna, su novia ranniana. Todos fueron felices y comieron unos bichos parecidos a las perdices que correteaban por las praderas de Rann. **(A.A.)**

LA HISTORIA OFICIAL

CAPITULO 11: DOS AÑOS A LA DERIVA

Entre el último número que escribe Len Wein (114, Dec.1974) y el primero de Steve Englehart (140, Mar.1977), la revista de la Justice League of America se convierte en una insulsa colección de números de relleno, donde cinco o seis guionistas hacen y deshacen a gusto y piacere, sin siquiera calentarse por encontrar un rumbo, por darle una orientación cabal a la serie.

HEY··IT IS KATAR HOL·· HAWKMAN WITHOUT HIS WINGS!
WHAT'RE YOU DOING IN THIS MESS?
WE THOUGHT WE WERE TRACKING SOME POWER-GRABBER WHO MADE OFF IN YOUR SPACE-CRUISER!
NO TIME TO EXPLAIN NOW·· LOOK THERE!

Siempre con Dick Dillin al frente de la faz gráfica, el desfile de guionistas empieza en el nº115 con Denny O´Neil, quien regresa por única vez a la serie que escribiera a fines de los ´60. Lo sigue Cary Bates, por entonces encumbrado guionista de Superman y Flash (aunque todavía lejos de su gran desempeño en Captain Atom), quien moja en los números 116, 120-121 (la saguita que culmina con el casamiento de Adam Strange), co-escribe los nºs 123 y 124 (un team-up con la JSA absolutamente inexplicable) con Eliott Maggin (otro guionista de Superman de la época) y se despide con otra aventura en dos partes junto a Adam Strange, en los nºs 138 y 139. El amigo Maggin, ya en solitario, se manda la trilogía del virus del Equalizer y los Adaptoides, entre los nºs 117 y 119, tras la cual Hawkman y Hawkgirl reestablecen su relación con la JLofA.

El nº122 marca el debut de Martin Pasko (prolífico autor setentero, responsable también de la tira para diarios de la JLofA), quien regresará para la mejor saga de esta época aciaga: la batalla contra Nekron en los nºs 128 y 129, que marca además, el regreso de Wonder Woman y la trigésimotercera "muerte" de Red Tornado. Y su aporte se redondea con el nº130 y la trilogía conocida como Crisis in Eternity (nºs 135-137), donde junto a Nelson Bridwell narra el primer encuentro entre la JLA, la JSA y los héroes comprados a la Fawcett, con el Capitán Marvel a la cabeza. Los siete números restantes (125-127 y 131-134) se suman a la larga lista de lo olvidable y son, paradójicamente, las primeras incursiones por este título de quien luego sería su autor más longevo: Gerry Conway, el guionista que guiará a la JLofA durante casi 100 números, a partir del 150.

Y sin intentar en lo más mínimo cuestionar la chapa de Julius Schwartz como verdadero motor de la Silver Age, me pregunto: ¿Qué hacía el veterano coordinador de la JLofA en los ´70? ¿Supervisaba los "guiones" de esta manga de verduleros, o compraba revistas de Marvel? **(A.A.)**

LOS CREADORES

J.M. DEMATTEIS

Jean-Marc DeMatteis nació el 15 de Diciembre de 1953 en New York y desde chico se cebó con el rock y el esoterismo. Llegó a ser crítico de rock en la Rolling Stone, pero a fines de los ´70 se aburrió y decidió probar suerte con los comics. Sus primeros trabajos fueron para la linea de terror de la DC, donde creó a I... Vampire y los Creature Commandos en House of Mystery y Weird War Tales. Su ingreso a Marvel fue con historietas satíricas para Crazy (una imitación de Mad) y la adaptación al comic de Xanadu, una olvidada película con Olivia Newton-John. Pero Jim Shooter vio el potencial del nuevo escriba y pronto estaba al frente de dos series: Marvel Team-Up y Defenders y fue este último el título con el cual el autor se sentiría más a gusto, a tal punto que se quedó al frente de la serie durante 40 números. También tuvo un olvidable paso por Ghost Rider y una época muy interesante en Captain America, en equipo con Mike Zeck. Del prolífico período de DeMatteis en Marvel son también sus miniseries de Sub-Mariner, Iceman y Gargoyle, historias breves en Bizarre Adventures y la novela gráfica de Greenberg the Vampire. Pero la consagración definitiva del guionista de Brooklyn llega en 1985, cuando el sello Epic publica Moonshadow, joya fundamental del comic yanki de los ´80 (con los majestuosos dibujos de Jon J.Muth), de la cual podríamos hablar horas.

NINE-POINT-TWO HOURS.
THANK YOU, MR. SPOCK.
PARDON ME?
JUST A LITTLE JOKE, BATS.
SPARE US THE HUMOR, BEETLE. THIS IS SERIOUS BUSINESS.
ISN'T IT ALWAYS?

Poco después, DeMatteis vuelve a DC y se hace cargo de la JLofA en el nº253, con la esperanza de levantar las alicaídas ventas. Cuando en 1987 se decide el relanzamiento integral de la serie, Keith Giffen (que ya estaba planeando junto a J.M. la miniserie de Dr.Fate) pide que DeMatteis quede al frente de los diálogos y -ante el éxito- su colaboración con DC se intensifica. Pronto llegan la miniserie de Martian Manhunter, Forever People, las series regulares de Dr.Fate y Mister Miracle y un proyecto que no se concretó: Book of Magic (!). Pero el guionista sigue trabajando para Marvel (allí produce Blood: A Tale para Epic y la magnífica saga de Kraven´s Last Hunt en las series de Spider-Man) y para First, donde escribe durante un año American Flagg!.

Cuando él y Giffen culminan su etapa en la Liga, regresa a Marvel, donde se hace cargo de X-Factor, una saguita en Daredevil y varias series de Spider-Man, sin buenos resultados artísticos. De todos modos es en Marvel donde realiza sus mejores obras de los ´90: Spider-Man/Batman: Altered Minds, una recordada etapa en Silver Surfer (donde además se reencuentra con Muth) y un frustrado aunque brillante revival de Man-Thing. Su paso por Vertigo, en cambio, no le deja ni éxitos ni prestigio: tanto Mercy como la serie regular Seekers obtienen ventas y críticas decepcionantes.

A punto de terminar su actual etapa en Adventures of Superman y de lanzar la nueva serie regular del Spectre (esta vez con Hal Jordan), DeMatteis parece estar recobrando de a poco el protagonismo perdido en la década anterior. Ojalá, porque es un guionista con mucho para darle al lector que pide algo más que lo mismo de siempre. **(A.A.)**

ARCHIVOS SECRETOS · JLA

MISTER MIRACLE

Nombre Real: Scott Free
Primera Aparición: Mr. Miracle nº1 (1971)

Creador: Jack Kirby

HISTORIA: Los llamados Nuevos Dioses habitan los planetas Nueva Génesis y Apokolips. El primero estuvo bajo el mando del líder pacifista Highfather durante muchísimas décadas. El otro estuvo sojuzgado por el yugo del temible Darkseid por casi el mismo tiempo... El primero de estos mundos incentiva a su pueblo a la práctica del arte, la solidaridad y el amor; el otro, obliga a sus habitantes a sufrir constantes guerras, incesantes persecuciones y el más corrosivo odio. Cuando la guerra entre estos dos mundos llegaba a un climax, Highfather propone una tregua y Darkseid acepta con la condición de que cada líder le diera al otro a su hijo para que lo criara. El tirano entregó a Orion a manos de Highfather y el líder pacifista tuvo que dar a su recién nacido al "cuidado" del temible Darkseid. Como una especie de broma macabra, bautizó al niño, Scott Free.

Ni bien llega al mundo de la crueldad, el terror y la muerte, Scott es encerrado en el orfanato "Hogar de la Felicidad" de Granny Goodness, horrible ser sanguinario y malvado, quien se ocupará de adoctrinar y convertir a Scott en un soldado de la élite de Darkseid, en el cuerpo de los Aero-Troopers. Pero el hijo de Izaya y Avia había nacido para ser libre, y al tener que responder a las injustas y despiadadas órdenes de la Abuelita, lo convierte en un rebelde, y en Apokolips no hay lugar para la rebeldía ni para la libertad. Con ayuda de una guardia de palacio de nombre Barda y del científico renegado Himon, Scott utiliza un tubo-boom y escapa a la Tierra, al año 1802. Esto no sólo viola la tregua y da motivos a Darkseid para reiniciar las hostilidades, sino que enfurece a la Abuelita, que inmediatamente empieza a despachar peligrosísimos súbditos a la caza de Free. Con la ayuda del misterioso Metron, Scott recorre la Tierra aprendiendo y disfrutando de la vida durante siglos.

El personaje que más lo atrae es Thaddeus Brown, un viejo artista circense de quien heredará el nombre de Mister Miracle, Amo del Escapismo. Pronto se unen a él el enano de circo llamado Oberon que ayudaba a Brown y Barda, la ex-Female Furie, con quien se casa rápidamente. Y mientras combaten a las huestes de la Abuelita, se ganan la vida como artistas de circo, en gran parte gracias a la avanzada tecnología de Apokolips (y de Himon) que Scott incorpora en su traje. En esta época circense, Scott conoce y entrena al joven negro Shilo Norman, quien se convertiría en un gran escapista de circo y hasta obtendría su propia Caja-Madre para su traje de Señor Milagro suplente.

Aparte de ser un gran acróbata y eximio abridor de cerraduras, Mr. Miracle utiliza los Discos Aéreos (casi como volar), el Multi-Cubo y muchos otros chiches, conectados a la pieza fundamental: la Caja-Madre. Este invento de Himon le permite realizar los escapes (y los actos de heroísmo más imposibles), y ha salvado la vida de Scott en infinidad de oportunidades.

Luego de muchas aventuras cósmicas, Scott decidió instalarse en la Tierra, y se sintió muy feliz cuando, tras el descrédito de las leyendas superheroicas de la Tierra por parte de Darkseid, Maxwell Lord lo contactó para que formara parte de la renovada Justice League. Allí demostró no ser sólo un gran superhéroe, sino también un importante miembro a la hora de entrenar novatos y un técnico fundamental para todo tipo de reparaciones y sistemas de seguridad.

Secuestrado por Manga Khan, debió ser salvado por Barda y los miembros de la Liga, en el mismísimo Apokolips. Durante esta época decide instalarse en Baily, un pueblito tranquilo en medio de New Hampshire,

y dejar el circo y la aventura. Desafortunadamente, Funky Flashman, su ex-manager ya había arreglado una gira intergaláctica con Manga Khan y lo raptan para llevarlo en aventuras por todo el cosmos, hasta terminar, nuevamente, en Apokolips. Mientras tanto, en la Tierra, para evitar que descubriesen el rapto de Scott, Khan deja un robot idéntico a Mr. Miracle a quien todos confunden con el verdadero, incluso después de que el temible Despero lo destrozara en el aire. Hasta que Scott pudo volver a la Tierra, todos estaban convencidos que el verdadero hijo de Highfather había muerto.

En ese momento, a pedido de Barda, Scott abandona la Liga y vuelve a la paz de su pueblito. Pero claro, el hijo de Izaya no puede tener mucha paz. Los problemas en Nueva Génesis lo arrastran al centro de un escenario que él no desea, y sus poderes de Nuevo Dios van aumentando: Scott puede manipular las fuerzas vitales de todos los seres, hacia fuera o dentro de un cuerpo; de esta forma logra vencer inclusive al viejo dios Thor. Pero él prefiere la vida tranquila con su mujer en la Tierra y abandona todo, rechaza el convertirse en líder de su mundo una de las veces que se creyó muerto al Alto Padre y, con ayuda del brujo Shazam, se deshizo para siempre de sus poderes inherentes de Nuevo Dios. Tan metido en la vida terrenal y circense está Mr. Miracle, que cuando el Alto Padre necesitó meter Nuevos Dioses como miembros en la nueva Liga para frenar a Maggedon, hizo incorporar a Barda y a Orion, dejando a Scott Free, libre. **(Diego Accorsi).**

En la Liga

Mr. Miracle entra en la Justice League nº1 (1987) y se queda hasta la Justice League America nº42 (1990), aunque durante muchísimos números estuvo en el espacio, mientras lo reemplazaba su duplicado.

Extra Data

Mr. Miracle tuvo varias series y especiales, pero nunca duraron mucho. Tiene grandes actuaciones en Cosmic Odissey, en Kingdom Come y hasta en el dibujito animado de Superman. Además es uno de los protagonistas de la serie de John Byrne Jack Kirby's Fourth World. Si bien es uno de los personajes más importantes de la mitología "kirbyana", todavía tiene muchos huecos en su historia, y un potencial aún no explorado para seguir protagonizando muy buenas aventuras.

ARCHIVOS SECRETOS JLA

ZAURIEL

Creadores: Grant Morrison y Howard Porter
Primera Aparición: JLA nº6 (1997)

HISTORIA: En el inicio, la Presencia - conocida como Dios, Alá, Jehová, etc - creó a los ángeles para que lo asistieran y lo venerasen. Este ejército divino, conocido como el Pax-Dei, estaba dividido en cuatro huestes, representadas por animales: la Hueste de los Toros, de las Aguilas, de los Leones y de los Hombres.

Durante el último millón de años, Zauriel fue un ángel guardián. Tuvo que proteger a muchas mujeres célebres, como Cleopatra, la Mona Lisa y Juana de Arco, pero nunca le había pasado de enamorarse como lo había hecho de una contadora llamada Shannon Coyne. Zauriel, de las Huestes de las Aguilas, renunció a su posición de ángel para materializarse en el mundo y declararle su amor. Los líderes del Pax-Dei, o más bien cuatro representantes de cada Hueste celestial, no aprobaron esta decisión. Asmodel, líder de la facción de los Toros, sospechaba que en realidad Zauriel quería huir porque sabía de sus planes de derrocar a la Presencia. Ciertamente, el ángel guardián conocía la alianza de Asmodel con el demonio Neron y su intención de unificar el Cielo y el Infierno, pero confiaba en que Dios iba a detenerlo solo.

En el momento en que Zauriel se hizo mortal, Asmodel envió a varios de sus soldados para que lo destruyeran. La lucha llamó la atención de la Liga, que, al ver una pelea desigual, fue a defender al ángel. Gracias a su grito sónico, una habilidad propia de la Hueste de las Aguilas, Zauriel logró detener a los ángeles guerreros. Este chillido interfería la frecuencia de las vibraciones angelicales y obligaba a los seres alados a retomar al Cielo sin poder volver por un tiempo. Cuando Asmodel vio que sus enviados habían fracasado, lanzó un ataque a gran escala a la Tierra. Superman luchó mano a mano contra el ángel renegado, pero parecía imposible detener su avanzada. Flash y Green Lantern crearon un aparato que reprodujo un grito sónico lo suficientemente poderoso como para enviar al ejército de ángeles de vuelta al Cielo. La Liga, impresionada por Zauriel, le ofreció un lugar en el grupo. El ángel rechazó la oferta, ya que su objetivo era otro. Sin dudarlo, fue hasta la casa de Shannon y le declaró su amor.

Mientras ella decidía si seguía con su novio, Jerry, o si se enamoraba de Zauriel, Asmodel apuró su plan de conquista del Cielo. Por culpa de su anterior derrota con la Liga, el ángel traidor no podía ingresar a la tierra, por lo que se creó un "traje de carne", que le daba la apariencia de un niño. En esa forma se vengó de la JLA matando al Martian Manhunter, y secuestró a Shannon, a quien envió al Infierno. Zauriel destruyó el cuerpo de Asmodel con su grito sónico, pero desde la Tierra no podía detener la invasión del Cielo. El problema era que, aunque fuese un ángel, era mortal. Necesitaba morir para ir al Cielo, y no podía suicidarse, porque se condenaría para toda la Eternidad. Jerry, que odiaba a Zauriel por robarle la novia, decidió ayudarlo; con sus conocimientos de medicina, dejó al ángel clínicamente muerto, para que advirtiese de la invasión y pudiese reanimarlo unos minutos después. En el Cielo, Zauriel se encontró con J`onn , y juntos presenciaron el momento en que Neron, Asmodel, los demonios, y la Hueste de los Toros invadían el Cielo. La Liga logró resucitar al marciano y Zauriel quedó solo frente al enemigo. Pero Asmodel había olvidado que Dios estaba en todas partes, y en ningún lugar al mismo tiempo. El Creador despojó al ángel renegado de sus poderes y envió a los demonios y los traidores al Infierno. Justo en ese momento, Zauriel fue resucitado por Jerry, y justo cuando se lamentaban de no haber rescatado a Shannon, Neron devolvió a la chica, sólo para enfurecer a Asmodel. Zauriel se mostró complacido cuando ella decidió quedarse con Jerry, ya que finalmente era feliz con un hombre.

Cumplida su misión en la Tierra, el Pax-Dei le advirtió a Zauriel que el Apocalipsis se acercaba, y que su presencia iba a ser requerida por los humanos. Así, ante la insistencia de la Liga, Zauriel ingresó en el grupo como el especialista de las artes sobrenaturales. Además, con su base aérea y su armadura forjada en el Cielo, el otrora ángel guardián se convirtió en el protector de Los Angeles.

Zauriel jugó el papel de superhéroe hasta que la amenaza advertida por el Pax-Dei llegó. Se trataba de Maggedon, un arma creada por los viejos dioses, que traía guerra y caos a donde se acercaba. Inmediatamente, los gobiernos alrededor del globo comenzaron una tercer guerra mundial y una nueva Liga de la Injusticia llenó de bombas atómicas el cuartel de la JLA. Zauriel intentó desactivarlas, pero una de ellas detonó y murió en el intento. Su alma fue al Cielo y observó impotente cómo el Pax-Dei daba por perdida la batalla y comenzaba a crear un nuevo universo. Zauriel quiso convencer a sus hermanos de detener la locura reinante en la Tierra, pero los líderes ignoraron su llamado. Por fortuna, varios ángeles se unieron a Zauriel en la lucha, manifestándose frente a los gobernantes de cada país. De esa forma se convirtieron en heraldos de la esperanza, deteniendo el inminente desastre nuclear. Zauriel, que había sido un ángel guardián por un millón de años, había hecho honor a su trayectoria al proteger a todo el mundo. **(Martín Casanova)**

En la Liga

Zauriel ingresó a la Liga en JLA nº16 (1998) y permaneció hasta su muerte y resurrección, en JLA nº41 (2000).

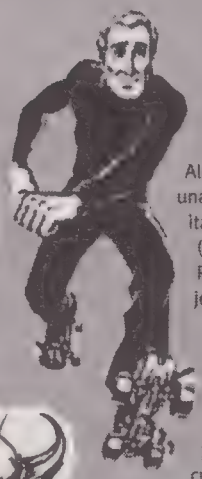
Extra Data

Con Zauriel, Grant Morrison quiso crear un nuevo Hawkman. El ángel no pegó entre los fans, y nunca pudo llevar el título de Hombre Halcón. Un dato curioso del origen del personaje es la división de las huestes angelicales y la descripción del Cielo, basadas en los evangelios apócrifos rechazados por la Iglesia.

LOS RESCATADORES

ELEGIR ENTRE TODOS LOS COMICS ITALIANOS UNO QUE SEA EMBLEMATICO NO ES TAREA FACIL, YA QUE EL NIVEL DE SU PRODUCCION ES MUY PAREJO. IGUALMENTE, Y SIN ANIMO DE DESPRESTIGIAR A OTRAS HISTORIAS, HABLAREMOS DE UNA DE LAS CREACIONES MAS ORIGINALES QUE, NACIDA A FINES DE LOS ´60, SE SIGUE PUBLICANDO CON GRAN EXITO AUN HOY EN SU PAIS DE ORIGEN. ESTOS SON

ALAN FORD Y EL GRUPPO T.N.T.



Alan Ford ve la luz en 1969, nacido de una de las duplas más exitosas del comic italiano, la integrada por Max Bunker (Luciano Secchi) y Magnus (Roberto Raviola), también autores de personajes como Kriminal y Satanik.

LA HISTORIA

Todo comienza una mañana en que Alan Ford busca empleo como modelo publicitario, con la idea de explotar sus dotes personales (alguien creyó ver, alguna vez, las facciones de Peter O´Toole reflejadas en los rasgos de Alan). Por un error en la dirección, llega a una vieja y sucia florería que es, en realidad, el cuartel secreto del grupo de espías más desopilante jamás creado, el Grupo T.N.T. (siglas de tri-nitrotolueno), un cóctel tan explosivo como delirante. Tras un breve y desconcertante cuestionario, Alan consigue trabajo, pero de espía internacional. así se inicia una larga carrera de peligrosos enredos, que aún hoy, sigue su curso.

LOS PERSONAJES

El Número Uno: El jefe del grupo, viejo terrible, malhumorado y paralítico, dueño de una inteligencia brillante. Es el organizador de todas las acciones del grupo, se hace llamar "su excelencia" y anda siempre acompañado del Loro Clodoveo. En un principio, el Número Uno se reportaba a su superior, el Gran César, que con el tiempo fue desapareciendo.

Clodoveo: Lorito parlanchín y muy inteligente, que asiste en forma directa al Número Uno.

Alan Ford: es el miembro más joven y bien parecido del grupo, aunque no tiene mucha suerte con las mujeres.

Bob Rock: Sufre de dos grandes complejos: el de la estatura y el de su gran nariz. Generoso y valiente a la hora de la acción, se pone de muy mal humor cuando se tocan los temas que lo acomplejan. Es uno de los eficientes agentes del TNT.

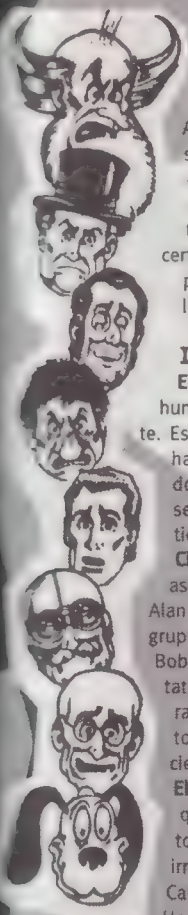
El Conde Oliver: Noble inglés venido a menos, tuvo que abandonar su país por un problema nunca resuelto con las autoridades. De gran inventiva, tiene una irrestistibe tendencia a quedarse con cosas ajenas.

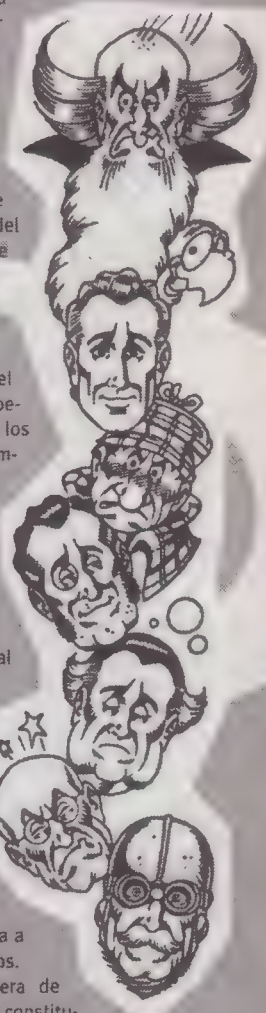
Cariátide: Es, en teoría, la mano derecha del Número Uno, pero en realidad se pasa todo el día durmiendo en la florería.

Geremías: Viejo resentido e hipocondríaco como pocos, se queja permanentemente de cualquier malestar físico inventado por él. Es el compañero de Cariátide en el cuartel general.

Grumf: Su verdadero nombre es Grunt, pero al abandonar su Alemania natal para ir a los EEUU, cambió radicalmente (?) su nombre. Es el inventor del grupo y tiene un taller detrás de la florería, donde inventa los más sofisticados medios de transporte y armas para los agentes.

Las Mascotas: Al principio, el grupo contaba con Cirano, un perro de raza bracco italiano, que los ayudaba en las misiones. También estaba Squitty, una marmota blanca salvada de ser convertida en tapado de piel, habitual compañía de Cariátide que llegó incluso a participar de alguna misión. Finalmente, ambos bichos desaparecen para darle lugar al perico Clodoveo.





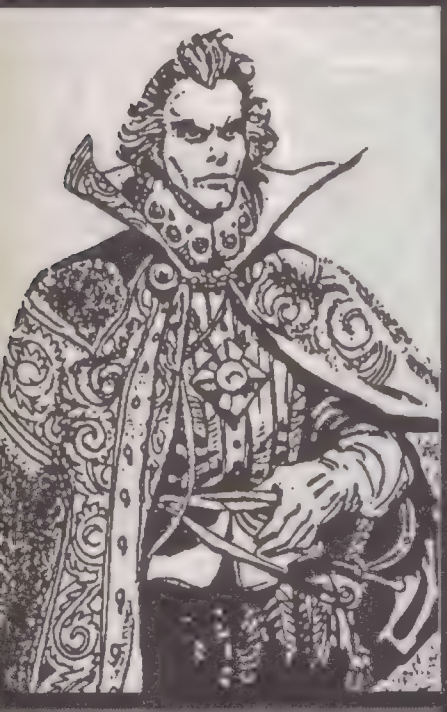
OTRAS COSAS

A lo largo de los años, el Grupo TNT se enfrentó a los más diversos enemigos, pero tal vez el más delirante haya sido Superciuk, una suerte de Robin Hood al revés, un borracho consuetudinario que robaba a los pobres para darle a los ricos.

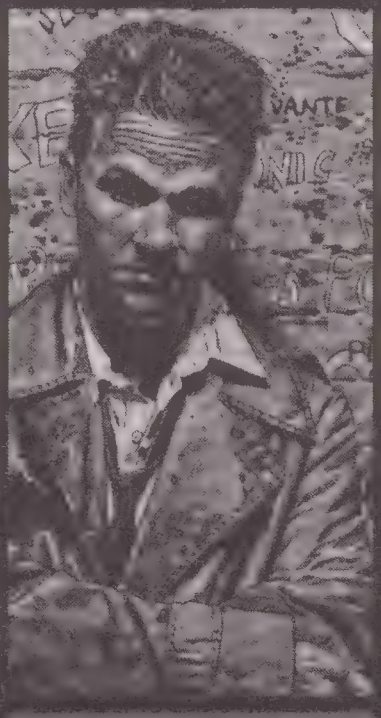
Prácticamente desconocida fuera de Italia, la historieta de Alan Ford constituye en su país un verdadero fenómeno multimedia, que incluye varias incursiones en el campo del dibujo animado. Ojalá algún día, el público argentino tenga acceso a las andanzas de estos temibles operarios del recontra-espionaje.

EN COMIQUEANDO Nº 49

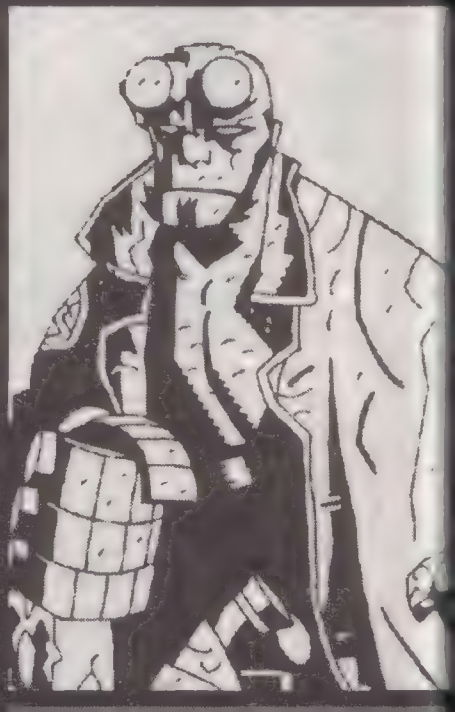
LA CIUDAD ESTA QUE ARDE PERO EL INFIERNO ESTA ENCANTADOR



Festejamos los 25° de
NEKRODAMUS



Revelamos los secretos de
HELLBLAZER



Mike Mignola habla de
HELLBOY

Y ADEMAS *DETECTIVE CONAN*
CYBERSIX / POWERBULL / FICHAS / HISTORIETAS
Y MUCHO MAS!

COMIQUEANDO Nº 49 • BUSCALA EN ENERO

EL DOMINGO 27 DE AGOSTO, CON LA COMIQUEANDO ANTERIOR A POCAS HORAS DE ENTRAR A IMPRENTA, NOS DESAYUNAMOS CON "MUTANTES", UN ARTICULO FIRMADO POR CLAUDIO URIARTE EN EL SUPLEMENTO RADAR DE PAGINA/12, CON EL PRETEXTO DE COMENTAR EL ESTRENO DE LA PELICULA DE X-MEN. SI LO LEISTE, SABES QUE CONSTITUYE EL MAYOR ACTO DE INTOLERANCIA Y DISCRIMINACION CONTRA LOS AMANTES DEL COMIC EN LOS ULTIMOS AÑOS. FELIZMENTE, LOS COMIQUEROS NO SE LA COMIERON, Y DESENCADENARON UN ALUD DE RESPUESTAS QUE AMENAZO CON SEPULTAR LA REDACCION DEL MATUTINO. MUCHAS DE ELLAS ESTAN EN ESTA NOTA, NECESARIA SOBRE TODO PORQUE PAGINA/12 NO BRINDO UN ESPACIO PARA QUE LOS QUE NOS SENTIMOS INJUSTAMENTE AGREDIDOS PUDIERAMOS EXPRESARLO COMO CORRESPONDE. AGARRATE FUERTE, QUE EMPIEZA LA

MASACRE MUTANTE

por Dr.Sax y Andrés Accorsi

EL PECADO ORIGINAL

Por si no lo leiste, este el texto de Mutantes, tal como se publicó en Página.

"Detesto profundamente al comic, pero mucho más a los adultos que profesan el culto, los que sostienen que el comic es arte -o puede serlo-, y le encuentran recónditas significaciones epocales -no olvidarse de decir esta palabra-, y lo consideran a la altura de la novela. Los motivos no son misteriosos: estamos ante infradotados mentales que no han dejado atrás la edad del pavo y prefieren, claro está, leer historietas -que así se llaman, no comic- a leer novelas, o a leer historia. En el culto al comic subyace lo peor de la infantilización progresiva de la sociedad, ese nuevo estado donde la adolescencia se prolonga hasta entrados los treinta años, a partir de los cuales empieza a operar una especie de rejuvenecimiento permanente.

Tus amantes del comic sostienen una operación de rescate, o de redescubrimiento, como si fuera posible rescatar o redescubrir lo que nunca existió. Cuarentones y cincuentones disfrazados, en perenne juvenilia, de jeans gastados y rotos, zapatillas blancas cada vez más sucias y la infaltable colita de pelo gris rematando la nuca de una cabeza cada vez más calva, disfrutan como púberes hurgando en los comercios especializados, emprenden esotéricas buscas por Internet tratando de conseguir esos ejemplares "de culto" impresos en un desaparecido taller gráfico en Chicago en el año 1936, se excitan como los "CRASH!", "BOING!" y "BOOOOOOMMM!" que salpican vistosamente las peripecias de sus superhéroes de chicos coleccionistas de figuritas. (De paso, nada les gusta más que intercambiar incunables "de culto" con chicos de verdad)

El mundo de los admiradores del comic se integra con facilidad a esa alegre y tediosa cofradía de cursis de la primavera alfonsinista que proclamaba, los ojos en blanco, cosas como: "Todo es cultura, desde los libros que leemos hasta la comida que comemos y la ropa que nos ponemos, viste?". Entre ellos quedaba muy bien, por ejemplo, ser científico y consultar a una clarividente o lectora de las palmas de la mano, postrarse ante las enseñanzas del Don Juan de Castaneda -"Te va a volar la cabeza", advertían, como si eso fuera algo bueno- e interesarse por los ritos curativos del médico brujo de una remota tribu del Brasil. Otros hits: el viaje iniciático para probar ayahuasca y otras porquerías entre tristes trópicos; la moda de los ninos, zancudos y estatuas vivientes en la calle Florida; la consabida visita a la feria dominical en la Plaza Dorrego de San Telmo -porque "es un paseo lindo para hacer, sobre todo si hay solcito"-; los admiradores del Teatro Negro de Praga, de la Fura dels Baus catalana y de la pulp fiction, el hard boiled y el black mask norteamericanos, o algo por el estilo (no olvidemos pronunciar estas cosas así, en bastardilla).

Dentro de esta enfermedad, ha surgido una especie de metástasis al cubo, que es la adaptación de comics al cine. No me refiero aquí al Batman de Tim Burton, porque su desmesura le posibilitó salir de los "pim, pam, pum!" de rigor hacia la construcción de una pesadilla expresionista poco accesible para la comprensión cabal del cómico cuarentón promedio. En cambio no pude encontrar ningún placer en la recientemente estrenada X Men -salvo, es cierto, la contemplación del rostro de la actriz Famke Janssen, y esto por razones ajenas a la película. En realidad, y como diría un crítico de cine, "es una película ideal para chicos de todas las edades, desde los ocho hasta los ochenta años", frase que describe magníficamente la parábola que va de la ingenuidad infantil al reblandecimiento senil. Sin embargo, la película es sólo apta para mayores de 13 años: justo la edad a partir de la cual su atractivo debería cesar.

Pero vayamos al argumento: una raza de mutantes de poderes excepcionales irrumpe a los ojos de una detestable humanidad de seres comunes, epitomizados por un senador norteamericano más malo que pegarle a la madre. Dos bandos se perfilan entre los mutantes: uno quiere destruir a la humanidad; el otro simplemente aspira a que esta se acostumbre a ellos, aprenda a convivir con "lo diferente".

Hay un genio del Bien y un genio del Mal. El primero, como para subrayar lo bueno que es, anda en silla de ruedas. De hecho, todos los buenos tienen algún defecto, algún talón de Aquiles (o sea que se parecen bastante a los repulsivos humanos): hay un "buen salvaje" manos de tijera, una adolescente que no puede tocar a nadie sin extraerle la fuerza; también alguien que no puede andar sin sus mortíferos lentes colorados, que tiene la inmerecida suerte de ser el novio de Famke Janssen. Insólitamente, la película se pone de parte de esta banda de buenudos. También insólitamente, la lucha final es entre los mutantes buenos y los mutantes malos, en lugar de unirse contra la humanidad -como más de un personaje sensatamente sugiere-. El clímax va a darse en una conferencia de la ONU en Nueva York, donde el genio del Mal se propone destruir -o convertir a la "mutancia"- a los poderosos reunidos.

Uno hace fuerza para que ganen los malos".

TIEMPO DE REVANCHA

La bola de respuestas empieza cuando leemos el bardo que acaban de ver. Ahí nomas respondimos a la sarta de pelotudeces y nos ocupamos de mandársela a todos los comiqueros que pudimos. A su vez, la gente del palo que leyó Radar nos e-maileaba en un ida y vuelta espontáneo, una bocha enorme de furia, ira, desconcierto y, en los casos más extremos, propuestas de linchamiento con televisación. Aquí les presentamos algunos selectos párrafos.

Santiago Decaro <lordofapokolips@yahoo.com>, vociferaba:

"¿Por qué este reverendo estúpido escribe notas sobre comics, si en los primeros renglones de su "crítica" expresa claramente que odia a los comics".

Lucas Fiszman <tuor@ciudad.com.ar>, sumaba:

"Esto que salió en Radar -no sé si llamarla nota- no se merece siquiera ser nombrada en La Verdulería".

Y, no. Con esto podríamos llenar seis millones de Verdulerías, por eso le dedicamos una nota aparte.

Alguien que sólo se identifica como **"Zinguiringui el Magnífico, Futuro Emperador del Mundo"**, le mandó este texto al correo de Página:

"Sr. Director:

Es realmente una vergüenza que tanto los señores correctores como usted, permitan que la persona Claudio Uriarte escriba tantas pavadas discriminatorias. Yo en su lugar tomaría medidas al respecto. Aclaro que esto no es una amenaza ni nada parecido, sólo hablo en nombre del buen gusto y las buenas costumbres, ya que al leer las estupideces de Uriarte, me sentí muy molesto.Si dicho sujeto quería ser famoso con su nota "Mutantes", le cuento que ese no es el medio correcto".

Aguante, Magnífico. Postulese para Emperador y cuente con nuestro apoyo.

Hugo Senone <tijean@tutopia.com>, mandó una respuesta que es casi una nota en sí misma:

" Escribir sobre lo que se odia me parece una pérdida de tiempo, precisamente cuando uno no está obligado a convivir, a consumir o a compartir ese objeto de su ira. Uno cambia de canal y listo. O es breve: dice odio esto, aquello o lo de mas allly punto. Pasemos a otra cosa. Pero a esta extensa columna llena de mierda no se le cae una sóla propuesta.

Entonces, qué sentido tienen zoo renglones llenos de insultos, defenestrando a un ámbito cultural tan válido como cualquier otro. No soy comiquero, aunque he pasado buenos momentos

leyéndolos alguna vez. Pero tengo mis cuarenta y pico, mis amigos, mis discos, mis libros, mis bandas preferidas, mis películas preferidas, mis amantes y mis jean gastados, ¿y qué??
Se puede detestar profundamente cualquier cosa, es válido, a todos nos pasa. Se puede escribir largas carillas sobre lo que uno odia, cuando eso a uno lo rodea y lo ataca. Pero ¿para qué escribir largos ensayos justificando el odio al comic, las novelas, la pornografía, los coleccionistas de estampillas, el futbol... ¿Para qué?
Esa nota más vale se la hubieras llevado a tu analista, para que te ayude a explicar de dónde te salió tanta mala leche, tanto fascismo, tanta soberbia... La próxima vez escribí sobre lo que te gusta, y sin subirte a ningún pedestal. ¿Por qué querés ser observador privilegiado de la cultura? ¿Fiscal de la moral, querés ser juez del arte? ¿Por qué? ¿Dónde estudiaste? ¿A qué organización pertenecés? ¿No me mandás el carnet?"
Huguito, un aplauso.
Martín Landó ⟨---mlando@netverk.com.ar---⟩, en una extensa y sesuda respuesta, mandó conceptos como estos:
"Me da pena que cuando un director de cine como Brian Singer, el cual ni siquiera es fanático de comics, quiere hacer relucir (debajo de los miles de efectos especiales y la trama simple de acción que el merchandising le obliga) la idea original de los X-Men, presentando a un Xavier "Martin Luther King" y a un Magneto "Malcolm X", cuyo tema principal del comic es el racismo, lo único que despierte es aún más racismo en la mentes cerradas de personas como Mr. Uriarte. Gracias a ideas así surgieron la inquisición, el facismo, el nazismo, el comunismo y, sin ir más lejos, el concepto militar de cuya sombra nuestro país aún no termina de salir".
Martín, qué lindo esto que me decís...
Sebastián "el Niño" Cancinos ⟨---scancinos@email.com---⟩ también se centra en la labor de los responsables del film y aclara:
"Todo esto me demuestra precisamente lo que la película que tanto te molestó trata de decir, en su intento de dejar un mensaje como toda película políticamente correcta debe hacer. La intolerancia a lo diferente, el miedo a lo que no se conoce, y el desinterés de conocer y aceptar lo distinto".
Sin duda. Hay dos tipos de personas con las que resulta difícil discutir: las que discuten desde el desprecio ("esto no existe porque a mí no me gusta") y las que discuten desde el desconocimiento ("no sé lo que es, pero no me gusta"). Uriarte inaugura un tercer tipo, doblemente necio, doblemente jodido. El tipo discute tanto desde el desprecio como desde el desconocimiento y cuando intenta aclarar, oscurece. Alguien capaz de firmar lo que firma Uriarte no espera que le contesten, ni que lo refuten. Espera que lo manden a la mierda o, mejor aún, que le estampen un puño en la cara.
Bernardo Zamichiel ⟨---zami@pinos.com---⟩, un clásico del Akhorsi Asylum, hace gala de una cordura atroz:
"Y Ud., Uriarte, nos "odia". Quizás Ud. nos tenga cierto recelo, se indigne de vernos leyendo historietas... no sé, pero ¿odiamos? Odiar odiaba Hitler a los judíos, odiar se odiarán los bosnios y los serbios, ya tantos otros, pero no veo que "odiar" haya llevado a muy buen puerto a los que odiaron. En resumen: frase poco feliz la suya. Yo no lo conozco y Ud. no me conoce a mí. Yo no lo odio y Ud. a mí sí".
Pura sabiduría, ante tanta estupidez.
Javier Arancibia, de Chile, también se sumó al debate:
"Al parecer a usted se le olvidó que las personas son libres de pensar y actuar, y que tienen el derecho de vivir su vida como mejor les plazca, y que no necesitan que los están criticando e insultando por ello. La afición que nosotros tenemos, no dista mucho de la pasión que tienen los aficionados al futbol, vestidos con los colores de sus equipo favorito, con su cara pintada y cantando los himnos mientras tocan un bombo y saltan en la cancha. ¿Es usted capaz de criticar a esta gente, hincha de su equipo, que sufre, llora, ríe y celebra cada vez que la selección pierde o gana un partido?".
Al parecer, querido Javier, este tipo es capaz de criticar cualquier cosa...
En un mensaje larguísimo donde masacra punto por punto los disparates uriartísticos, **Eduardo Blake** ⟨---eblake@fullzero.com.ar---⟩ se interna en las profundidades de la psiquis de la bestia:
"En las numerosas conversaciones que he sostenido, jamás, repito, jamás, he hablado sobre técnicas curativas, probar ayahuasca, mimos y el Teatro Negro de Praga. Lo que el autor da a entender es que, al parecer, su odio es hacia una persona muy particular, y que su odio se extendio a los gustos de esa persona, que tal vez le haya hecho algún mal. El cuadro que pinta es muy cerrado, muy discriminativo y parece hacer recaer sobre los lectores de comics la responsabilidad de todo lo malo del universo".
Por supuesto, no te olvides que el Senado de la Nación está lleno de lectores de Batman. Y si no fuera por esos malditos comiqueros, Racing saldría campeón de vez en cuando...
Otro habitué del Asylum, **Humberto Luna** ⟨---luna@netverk.com.ar---⟩, también se sale de la vaina por participar:
"Soy cuarentón, en eso tiene razón, pero no uso zapatilla blancas, no uso colita, ni jeans gastados, pero ¿cuál es el problema de verse así? O Ud. sólo hizo un ejercicio "Lombrosiano" para definir conductas a través del aspecto. O Ud. probablemente sea de los que utilizan frases como "estaban en actitud sospechosa"".
Y claro que estamos en actitud sospechosa. La única ópera que consumimos ardientemente es la galletita...
Y podríamos seguir durante páginas y páginas (más de 12), porque las respuestas a Mutantes fueron cientos y todas tienen su juguito. Desde las más filosóficas (esas llenas de citas a Lévi-Strauss, que tanto le molestaron al quía), hasta la interminable sarta de puteadas que haría ruborizarse al propio Cazador.

NO ME SONÓ LA ALARMA

De entre todas las potentísimas respuestas de todo tenor recibidas en apenas una semana, el primer domingo de Septiembre Página/12 eligió para responder a las burradas expuestas en Mutantes, la carta de **Carlos Lima** ⟨---cdlima@arnet.com.ar---⟩, probablemente la más suavecita de entre todas las que nos mandaron. Calificada por el diario como representativa, la carta de Lima dice cosas como estas:
"Uriarte nos esclarece en el sentido de que no todo es cultura (libros, comida, ropa) contrariamente a lo que sostienen los historiadores (que él como adulto pensante debe leer asiduamente). CULTURA viene a ser (así, con may´sculas) lo que nos inculcaba un tal Crep Georget en antiguas veladas paquetas televisivas mientras se le derretía una vela encendida en la mano.
Yo creo también que "arte" (no cultura) no es todo y que en este campo no todo vale. No toda historieta es arte y a fin de cuentas me importa muy poco el status culturoso que adquiere el hecho estético o no, si se admite o no condecorarlo con este título. Para qué negarlo, los superhéroes son un negocio, hecho con oficio dentro de una industria. La mayoría son inevitablemente mediocres, pero aún así, hay ciertas viñetas, ciertos planteos gráficos de una página, ciertas implicancias de extraños poderes que no pueden dejarme de maravillar en ciertos momentos. También he leído-mirado trabajos de Moebius que me provocaron placeres estéticos que reconozco de la misma naturaleza que los provocados por novelas de Nabokov o cuentos de London".
"Según Uriarte los fanáticos de los comics son la muestra de la deplorable infantilización de la sociedad, él en cambio es un adulto donde toda madurez deseable ha sido alcanzada. Sin embargo la virulencia de sus juicios y la soberbia tajante para formularlos me hace recordar a mi propio carácter a los 16 años, cosas que, lamentablemente, a los treinta años ya he perdido. A Claudio Uriarte le debemos esa frescura".
Lima le responde al Sátiro del Radar con un altura espectacular, anque se extraña algo más de sangre, no? De todos modos, el grito de alarma cayó en saco roto.

SEGUNDAS PARTES NUNCA FUERON BUENAS

Finalmente, el domingo 10 de Septiembre, Uriarte dio la cara y publicó su nueva Carta Abierta para Avivar a la Gilada. Aquí cabe hacer dos aclaraciones. Primero: para eludir el bulto, Radar no publica la nota en Página 3 (que sale en internet) sino en Polémicas, con lo que la nota no hizo olas; una chotada de actitud, no sea cosa que el kilombo siga. Segundo: titulan a la nota "El villano de los Comics se explica. Solo contra todos", en una mísera apropiación del título que creó Diego para su primer respuesta a Uriarte, sin decir ni siquiera permiso.

Luego del verdadero aluvión de respuestas que mereció la nota de Claudio Uriarte sobre el comic y X-Men publicada hace dos domingos, el autor fundamenta aquellas opiniones y arremete contra los conceptos de "cultura popular" y "arte joven", el temor a la polémica que nota en los tiempos que corren y la acusación de fascista que mereció en más de una de las misivas recibidas.

Solo contra todos

POR CLAUDIO URIARTE El ataque al comic que publiqué en *Radar* el 27/8 a raíz de la película *X-Men* desató la mayor andanada de cartas de odio de mi carrera periodística, la indignación flamante de colegas y allegados y hasta una supuesta conspiración entre sectores del diario en el que trabajo para agarrarme a golpes (o revistazos). La virulencia de esas reacciones me sorprendió, pero después pensé que quizás había detonado una verdadera polémica, cuando lo que hoy pasa por eso en la Argentina es un contraste de matices cómplices entre gente que piensa básicamente igual. Se imponía una respuesta, o por lo menos algunos descargos puntuales.

Ante todo, mi artículo no fue una reseña de *X-Men* (que apareció en el cuerpo principal del diario dos o tres días antes, con la exorbitante calificación de 7 puntos sobre 10). Apuntaba, más bien, a interponer una opinión disputiva contra lo que juzgo un consenso enfermizo de nuestra cultura. Y, en la medida en que iba a ser una opinión mía, no sólo estaba perfectamente habilitado sino, en rigor, obligado a declarar lo que pensaba y pienso del asunto (como que "detesto profundamente al comic"). Segundo, creo directamente que el arte se registra como tal a partir de una incandescencia casi metafísica de realización, inmanidad y transfiguración, y que conceptos tales como "cultura popular" o "arte joven" son oxímorones: cultura es cultura sin necesidad de preguntar su filiación social, proclamar que un arte es "joven" implica sugerir cortados para sus fracasos. Nadie en su sano juicio hablaría de "arte senil" ante las *Cuatro últimas canciones* de Richard Strauss, o de "arte de la generación intermedia" ante *Madame Bovary* de Flaubert; simétricamente, *Una temporada en el infierno* de Rimbaud fue escrita a los diecinueve años, pero a nadie se le ocurriría caracterizarla de "arte joven", como nadie hablaría de "arte infantil" ante los primeros conciertos de Mozart, compuestos antes de que cumpliera diez años. Hay lo alto y lo bajo, y hay lo bueno y lo malo, por reaccionaria y simplística que esta categorización pueda sonar en una época cultural dominada por una idea de "democratización" que solamente enmascara la dictadura del mínimo común denominador.

En este contexto, el comic no me parece arte, y su entronización al nivel de arte me parece el producto de "infradotados mentales que no han dejado atrás la edad del pavo". En este sentido, descreo profundamente de afirmaciones como que "todo es cultura, desde los libros que leemos hasta la comida que comemos y la ropa que nos ponemos", vengan de los afrosinistras ingenuos de los años 80 como de Claude Lévi-Strauss, a quien muchos de mis corresponsales me tiraron por la cabeza como argumento de autoridad en su distribas: Lévi-Strauss me parece un relativista cultural que ofusca deliberadamente las diferencias entre cultura y civilización para racionalizar su fascinación típicamente metropolitana por el otro, desde lo cual se puede justificar como el canibalismo en una tribu brasileña como la masacre de la dictadura militar argentina. El rechazo supuestamente democratizador y tolerante a la idea de jerarquía instaura una especie de anarquía y ausencia de ley de gravedad crítica destructivas de toda noción de progreso universal.

IMAGEN TOMADA DE CAZADOR Nº 21 (AGOSTO DE 1988) REALIZADA POR LUCAS MAURO RENATO Y CLAUDIO

Juzgando por las cartas recibidas, dicen que soy elitista. Acepto, pero no sólo soy un elitista sino un individualista. Aunque sorprenda a mis críticos, jamás dejé que autoridad alguna me dictara o me vetara un gusto, menos que menos las de las universidades, los intelectuales o la cultura de moda (que, por otro lado, jamás osarían atacar al comic). Autores como Franz Kafka, Marcel Proust, Henry James, T.S. Eliot, Rainer María Rilke, Alexander Lernet-Holenia, Heimito von Doderer, Joseph Roth, Evelyn Waugh, G.K. Chesterton, Graham Greene, George Orwell, Arthur Koestler, Agatha Christie, Patricia Highsmith, Jorge Luis Borges me parecen los grandes escritores del siglo veinte (no Allen Ginsberg, William Burroughs, Jack Kerouac, Henry Miller, Paul Bowles, Raymond Chandler, Thomas Bernhard, Pierre Klossowski, Paul Auster o Roberto Arlt). Tampoco me gusta el cine iraní (ni Bergman, ni Godard) sino el norteamericano: dos de mis tres cineastas favoritos (el británico Alfred Hitchcock y el austríaco Billy Wilder) filmaron lo principal de su producción para Hollywood; el tercero (James Cameron) es tan americano como la proverbial manzana de mamá, y películas suyas como *El abismo*, *Terminator 2* y *Titanic* fueron algunas de las grandes experiencias de mi vida, pese al pudibundo rechazo de la opinión enfáticamente correcta.

Quienes acusan a uno de prejuicio frecuentemente lo hacen porque no pueden tolerar el juicio de uno. Casi sin excepción, mis corresponsales me imputan ignorancia y me envían largas listas de comics que yo debería leer antes de decir que no me gusta el género (que es como decir que yo debería leer todas las novelas antes de decir que las novelas me gustan). Un lector, por ejemplo, me reprocha que decir que detesta al comic es como decir que detesta a un entero sistema de narración, y agrega que él detesta profundamente a las sopranos pero que proclamar por eso que odia la ópera implicaría hacer gala de las lagunas en su formación. A mi entender, es exactamente al revés. "Si un libro les aburre, déjenlo", solía decir Borges a sus alumnos. Así, yo puedo decir que detesto al mismo cine ciertos sistemas de narración: el *nouveau roman* francés y la novela negra norteamericana. Y si usted detesta a las sopranos y no le gusta la ópera, tiene todo el derecho del mundo a hacerlo y declararlo, y yo ninguno a preguntarle pedantemente si conoce las diferencias entre las interpretaciones de Elisabeth Schwarzkopf y de Lisa Della Casa en el papel de la Marschallin en *Rosenkavalier* de Richard Strauss, o tirarle por encima autoritariamente una larga lista de sopranos y de óperas que usted no oirá nunca y hará bien, porque estará ejerciendo su derecho soberano a discriminar según su gusto.

La idea de discriminación también levanta ronchas al cielo de mis críticos, que en muchos casos llegan a acusarme de fascismo. Olvidan, sin embargo, que la discriminación bien entendida es el comienzo de toda crítica, tanto estética como ética. Así, mi jerarquización de la novela y el cine como géneros artísticos obedeció a su grado de complejidad, riqueza y plurivalencia de sentidos, y al hecho de que ambos, por demandar de sus públicos un compromiso intelectual y emocionalmente activo para el desciframiento de sus contenidos, se abren rica e indefinidamente a distintas trascendencias, a indeterminados futuros. El comic, por contraste, parece una papilla predigerida; las trazas explican las imágenes, las imágenes explican los textos; la unidimensionalidad, literalidad y clausura no dejan casi ningún espacio a la imaginación, y el salto de cuadro a cuadro luega la impaciente pereza del lector actual. Asociar su auge a una infantilización general es inevitable, en una época en que la meme "adulta" es cada vez menos capaz de sostener largos períodos de concentración y abstracción; el comic es la narrativa lo que el zapping cuando se mira TV.

Una coincidencia final de mis críticos es acusarme de provocación. Falso es cierto y no lo es. No es cierto en la medida en que no me divierte encarnar el espíritu de contradicción escandalosa porque sí; pero es cierto porque a veces la exageración didáctica de una disidencia sirve para que se distinga y se perciba la paradoja que contradice un consenso demasiado unánime, para que se lo discuta y reexamine por vías más o menos racionales, más allá de la emoción ciega, el fanatismo, el respeto a la autoridad y el instinto de rebaño. Nada menos que por eso no soy un fascista.

ESTUDIÁ CINE
Lenguaje Cinematográfico
Realización / Guión / Montaje
Análisis del Cine de los Maestros
CURSO INTENSIVO DE 4 MESES
Director: GUILLERMO RAVASCHINO (Graduado CERC-INCAA y Crítico)
4583-2352 - www.primerplano.com/curso.htm

TODOS CONTRA SOLO

Y sí, el chabón se quedó solo. El mismo admite que incluso dentro de Página, lo miraban como a Pepe Le Pew cuando se tira un pedo. Al grito de "Avengers Assemble!" los miembros del staff de Comiqueando se lanzaron en horda a desmembrar punto por punto las pelotudeces que acumuló Uriarte en dos notas a falta de una.

Martín Casanova, por ejemplo, abría el fuego con este misilazo:

"Si la nota hubiese tratado de infradotados mentales a los fans de los Redonditos de Ricota, Uriarte se hubiese ganado todo mi respeto por atreverse a poner su vida en riesgo. Todos tienen derecho a opinar. El problema es cuando se habla desde el desconocimiento. Para mí es un peligro publicar una nota como "Mutantes" en la tercer página de un suplemento, cuando obviamente el redactor odia el género criticado".

Sin duda, lo que más nos sacó a todos fue la forma en que Uriarte agredió masivamente a todos los comiqueros, sin distinción:

"Tus opiniones sobre los comiqueros me las paso por el sobaco, pero como parte de este país hecho mierda, me ofenden los esclarecidos que nos quieren enseñar cómo vestirnos, cómo pensar y que definen qué productos son poco accesibles para mi intelecto o cómo me tengo que peinar. Sonás fascista (o stalino) y cuando nos tratás de infradotados, me hacés pensar en los que tratan a los homosexuales de enfermos.

Sinceramente, Página 12 me decepcionó. Los céntimos de centavos que gasté en la media página que le concedieron a una nota discriminatoria y desinformada me duelen porque pagué por consumir una nota que nos hace retroceder como sociedad, un pésimo servicio que ronda la defraudación". (Dr.Sax)

"Si encontró a su mujer en la cama con un comiquero, o su padre lo violó disfrazado de Batman, no es asunto de los lectores, pero no deje ver su resentimiento, porque eso no es de buen periodista. Se puede ser subjetivo, sin agredir a nadie. Disfrute la vida. Sea feliz. Lea un comic (se dice comic, estamos en el dos mil). Y va a ver que se está perdiendo un arte (sí, es arte) maravilloso.

Usted quería que ganen los malos, ¿verdad? Es lógico. Con esas ideas, usted es uno de ellos". (Sebastián Ballesteros)

"Me encanta leer comics, me encanta "hurgar en los negocios especializados" en busca de comics, me encanta hablar de comics, me encanta descubrir nuevos (y viejos) comics. Y ahora me vengo a enterar de que eso alcanza y sobra para que un "señor" que escribe en Página/12 (y del que no sé nada, excepto que no le gustó X-Men) me considere un subnormal, indigno de cualquier trato que no sea el desprecio. Eso se llama prejuicio, se llama discriminación y se llama nazismo. Tres conceptos abemrrantes que, expuestos en Página/12, hieren el triple". (Andrés Accorsi)

El punto de considerar o no Arte al comic, también merecía una réplica:

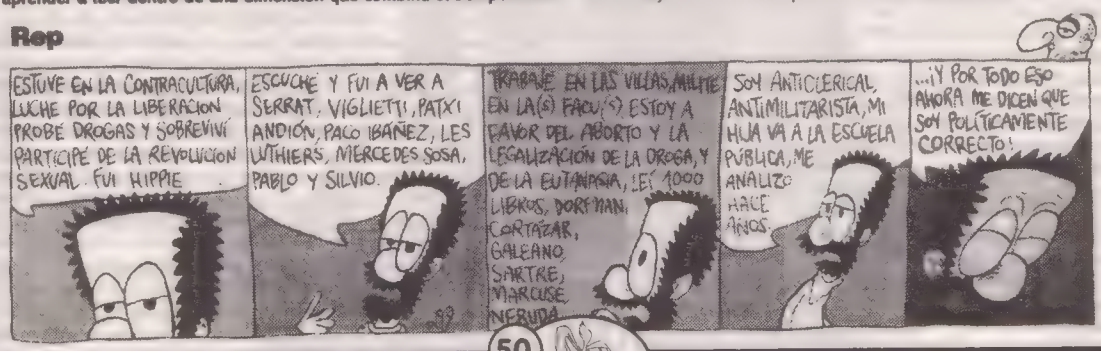
"Por supuesto que podría escribir durante un Radar completo sobre la enorme cantidad de historietas (comics, mangas, fumettos) merecedores de ser denominados Arte, y de ser disfrutados por gente inteligente, pero ese no es el punto. El comic es arte popular (eso que tanto irrita a vuestro columnista estrella) y su función NO es una sola. Es más: la única función que el creador de una historieta debe tener en su cabeza y en su corazón es satisfacer a, precisamente, su cabeza y su corazón. Si su obra sirve, artísticamente correcta o no, ahí tal vez enseñe, divierta y/o inquiera a la sociedad, a la gente inteligente y a la que no lo es. Sacate el realismo soviético de la cabeza, Uriarte.

Ah, otra cosita, salame: uno no hace fuerza por los malos, porque los malos ya están ganando". (Dr.Sax)

Mientras nos enfrascábamos en un debate cada vez más sanguinario contra el "texto" de Uriarte, uno de nosotros optó por una alternativa sorprendente:

"Yo no quiero responderle. No me interesa entrar en polémica con un personaje que evidentemente se la agarró contra los comiqueros para hacerlos saltar. Y saltamos. El plan de Uriarte, como el de todos los malos de los comics, es bastante patético. El cree que basta esgrimir un par de conceptos denigrantes, autoritarios y desubicados para convertirse en un "crítico" importante, que recibe mucha respuesta del público. La verdad, Claudito, tener que convertirte en el nuevo villano de los comiqueros, para sacar provecho de sus reacciones adversas, es triste. Si de verdad conocieses a los comiqueros (que están a años luz de tu despectiva y denigrante descripción), sabrías que la mejor manera de ganarse la chapa, de recibir toneladas de cartas y mails del público comiquero, es con conocimiento, con onda; si vas a hacer una crítica de la película de X-Men y querés atacarla, metete en el tema y vas a descubrir que hay cientos de puntos para darle como en bolsa, en los cuales muchísimos comiqueros te darían la razón. Los comiqueros no son fanáticos ciegos y estúpidos. La película de X-Men NO es para comiqueros. Tiene muchísimos guiños para que la persona que leyó alguna vez la revista (no es tu caso, evidentemente), disfrute aún más una aventura sin mayores pretensiones que efectos especiales, elenco hollywoodense y un guión entretenido. Pero esta película es para el público en general, y agarrarte de lo bueno o malo de X-Men para darle a los comiqueros es bajo e innecesario. Es como darle a los filatelistas, a los numismáticos, o a los cinéfilos, por algo hecho para las masas y a lo que ellos les encontrarán un gustito especial.
Si el objetivo de Uriarte era enojar a los comiqueros y así obtener cierta repercusión, lo ha logrado. Pero también ha mostrado la hilacha de intolerante, facho, y... -¿cómo se le dice a la persona que habla de lo que no sabe? ah, sí, -... y de estúpido". (Diego Accorsi)
Y cuando el periodista-villano-anticristo se hundió aún más en los pantanos del patetismo con su segundo artículo (Solo contra todos), recibió una segunda horda de respuestas (que obviamente Página no publicó), donde aparecían conceptos como estos:
"No todo es cultura (si no le gustan las ideas de Lévi-Strauss), pero para descalificar al comic de arte porque el arte "se registra a partir de una incandescencia casi metafísica de realización, intensidad y transfiguración" es mejor callarse la boca y dedicarse a otra cosa. Si este señor es de los imbéciles que creen que el comic no es arte porque es una mezcla de literatura y dibujo, es lo mismo que creer que el cine no es arte porque es fotografía observada a gran velocidad". (Diego Accorsi)
"Te gusta ponerte en víctima, te gusta ponerte en el lugar políticamente incorrecto. Tu truco te hace ganar nenas bohemias. Pero sos de mentira porque curtís Borges, vieja. Ah, cierto, vos decís que nosotros, el consenso enfermizo que te pide que leas, somos el establishment culturalmente infantil emergente de una sociedad de aficionados al cine iraní. Patadas en todas direcciones, en un sólo zapping de La Manzana (película iraní) al dinosaurio Bernardo de Tinelli. Sofismas, pases de magia, "periodismo profesional", escribir sin leer, hablar sin escuchar, negarse a saber, ¿quién es el infantil?". (Dr.Sax)
Y lo mejor viene cuando Uriarte, cansado de jugar a Hitler, se dedica a jugar a Scott McCloud y pretende explicarnos cómo funciona el "género" al que detesta.
"Uriarte vuelve a equivocarse garrafalmente cuando equipara al comic con los subgéneros literarios (novela negra americana, nouveau roman francés). El comic es un arte como lo es la literatura y, como tal, tiene sus propios géneros (unitario, novela gráfica, comic-book, etc.) y subgéneros (terror, superhéroes, ciencia-ficción, funny animals, etc.). Sin un conocimiento cabal de por lo menos un puñado de géneros y subgéneros, detestar al comic es lo mismo que detestar al cine sin haber visto jamás una película. El buen comic, como el buen cine y la buena literatura, demanda de su público "un compromiso intelectual y emocionalmente activo". De hecho, lo hace mucho más que el cine, donde tanto el movimiento de objetos y personajes como el tiempo que tardan estos en desplazarse en el espacio-tiempo están predeterminados por el autor. El comic, por el contrario, requiere de la audiencia una arriesgada operación mental (y no es la lobotomía, como Uriarte presupone). Para entender al comic, hay que aprender a leer dentro de una dimensión que combina el tiempo con el espacio: el antes está arriba y a la derecha, el después está abajo y a la izquierda. La acción no está en ningún lado, pasa en las zanjas que separan a las viñetas y es sólo la imaginación de cada lector la que se moviliza (y se agiliza) para llenar esos baches". (Andrés Accorsi)
"Decir que en la historieta "los textos explican las imágenes, las imágenes explican los textos; la unidimensionalidad, literalidad y chatura no dejan casi ningún espacio a la imaginación", me hizo dar cuenta de que el redactor desconoce tanto los códigos como el potencial de los comics. Esa descripción del comic sirve para hablar del mal comic, del mal cine, de los malos libros, aquellas obras que carecen de sutilezas y terminan sin dejarnos nada". (Martín Casanova)
Y cuando sale a reafirmar los dudosos criterios mediante los cuales determinó unilateralmente que el comic no es arte, Uriarte vuelve a generalizar groseramente.
"Si usted leyó un comic que no le gusta, no lea nunca ninguno de los centenares de miles de historietas- comics- mangas- fumettos- etc., nada. No hay uno que sirva para otra cosa que para envolver pescado. Lo dice Borges, Alvarez. Es lo mismo todo. El Cazador es igual a Ranxerox, que es igual al Dark Knight, que es igual a Cable. El Corto Maltés es igual a Spawn, que es igual al Eternauta, que es igual a Darkness, que es lo mismo que lo que hace Rep que es igual a Sailor XXX. Todo es UNA MIERRRRDA. No, no, no, no, yo curto ópera y Borges, pero soy democrático y elitista y ustedes, que me recomiendan leer, son un rebaño alfonsinista levi-straussesco ginsbergiano filo-comunista, judío y gay. Y prejuicioso". (Dr. Sax)
"El arte está más allá de nuestros gustos. Acepto que de X-Men Uriarte sólo haya disfrutado la cara de Famke Janssen. También creo que los fanatismos no son buenos, pero a ninguna edad. Ahora bien, odiar que alguien lea comics a los 40, e intentar dar verdades sobre algo que se desconoce ("se llama historieta, no comic"; " los textos explican las imágenes, las imágenes explican los textos") me parece una ingenuidad. Como bien se dijo en "Solo contra todos", la discriminación bien entendida es el comienzo de toda crítica. Pero no me cabe duda, Uriarte, de que usted no ha entendido nada". (Martín Casanova)
Y mientras Uriarte se ufana de haber roto con sus rebuznes una especie de consenso masivo y monolítico, nosotros sabemos en carne propia que no es así:
"Los comiqueros no somos parte de un consenso demasiado unánime. Somos outsiders en una sociedad disgregada, un micro-consenso si querés, que cobra una chapa cultural y hasta ideológica ante la irrepresentatividad del sistema político y sus referentes (así estamos). Si querés te acepto que el aluvión de cartas fue una respuesta emocional, pero no ciega, ni fanática: fue la reacción a un artículo beligerante y autoritario, donde escudándote en la ubicación privilegiada enm un diario de distribución nacional, salís a faltarle el respeto de un modo rayano en el pire a todos los que desde esta pequeña trinchera cultural peleamos no sólo por ver un billete cada muerte de obispo, sino por una sociedad mejor y hacer esta vida un poco más divertida, que no es un objetivo para nada menor". (Dr.Sax)
Y bueno: así como hay historietas chotas, berretas, pedorras y soberbias, también hay periodistas como Claudio Uriarte. Lo más vergonzoso de todo es pensar que un suplemento dedicado a la cultura le brinda un espacio a alguien que, en lugar de intentar comprender los fenómenos culturales, se jacta de descalificarlos de un modo tan torpe como lo hizo este infeliz.
Mil gracias a todos los que nos hicieron llegar sus respuestas, a la gente no-comiquera que se solidarizó, a los comunicadores que desde distintos medios manifestaron su sorpresa (incluso su espanto) por las tropelías verbales del "periodista" en cuestión y a Miguel Rep, quien afirma no haber realizado la tira que reproducimos acá abajo pensando en Uriarte, pero no se nota.
Ser comiquero en este país nunca fue fácil, pero cuando se gestan espontáneamente movidas de esta magnitud, uno recupera la esperanza. Después de cruzadas como esta, el fuego sagrado arde en los corazones de los comiqueros más fuerte que nunca. Lástima que el que encendió la antorcha haya sido un facho que nos trató de infradotados, no?

Rep


ESTUVE EN LA CONTRACULTURA, LUCHE POR LA LIBERACION PROBE DROGAS Y SOBREVIVI PARTICIPE DE LA REVOLUCION SEXUAL FUI HIPPIE
ESCUCHE Y FUI A VER A SERRAT, VIGLIETTI, PATXI ANDION, PACO IBAÑEZ, LES LUTHIERS, MERCEDES SOSA, PABLO Y SILVIO.
TRABAJE EN LAS VILLAS, MILITE EN LA(S) FACU(S) ESTOY A FAVOR DEL ABORTO Y LA LEGALIZACION DE LA DROGA, Y DE LA EUTANASIA, LEI 1000 LIBROS, DORFMAN, CORTAZAR, GALEANO, SARTRE, MARCUSE, NERUDA
SOY ANTICLERICAL, ANTIMILITARISTA, MI HIJA VA A LA ESCUELA PUBLICA, ME ANALIZO HACE AÑOS.
...¡Y POR TODO ESO AHORA ME DICEN QUE SOY POLITICAMENTE CORRECTO!

¡HOLA! BIENVENIDOS A OTRA EMISIÓN DE "EL COSTADO OSCURO INESTIGA". HOY NOS HACEMOS UNA PREGUNTA QUE NOS TIENE PREOCUPADOS A TODOS LOS ARGENTINOS...

¿POR QUE LAS MUJERES NO LEEN COMICS?
VA'YA CUCHA!
10 POSIBLES RESPUESTAS
POR SALA

PORQUE NO SABEN QUE ES UN COMIC
¿!
GRAND SATAN

PORQUE TIENEN QUE HACER LAS MILANESAS
ANDA' PONIENDO LA MESA, RICARDO...
TERMINO DE PEINAR AL CHANCHO Y LA PONGO, MARTA...

PORQUE ENGORDAN
VOY A TENER QUE AFLOJAR CON PREACHER Y SPAWN PORQUE YA NO ME ENTRA EL VESTIDO!

PORQUE EL MARIDO ESTA' EN ESTADO VEGETAL Y TIENE QUE CUIDARLO TODO EL DIA
YA TE VAS A PONER BIEN ROBERTO...

PORQUE NO ENTIENDEN LOS GLOBITOS
!

PORQUE JUSTO A ESA HORA DAN "1,2,3...OUT!"
HOLA BOMBÓN! CÓMO TE LLAMÁS BOMBÓN?
AY! QUE GANAS DE COMER BOMBONES!

PORQUE DE CHICA FUE AMENAZADA POR SU MADRE
...Y SI LEES HISTORIETAS VENDRA' EL ENANO VIOLADOR DE LECTORAS DE HISTORIETAS Y TE DEJARA' EL CULO COMO UNA FLOR!

POR TEMOR A QUE LE EXPLOTEN LAS SILICONAS
BROOM!
BATMAN
G.SALA 2000

PORQUE AL VERDULERO NO LE QUEDABAN
NO, HISTORIETAS NO ME QUEDAN MÁS, PERO LLEVE ESTAS NARANJAS QUE VAN A ANDAR BARBARO

PORQUE NO TRABAJA OSVALDO LAPORT
Y LAPÓR DONDE ESTÁ?
X-MEN

DESDE ADENTRO

POR MARK WAID

Hola. Mi nombre es Mark Waid y llevo dieciseis años en los comics. Eso es, hablando a nivel profesional. En realidad, los comics corren por mis venas desde que tenía cuatro años y descubrí a Adam West en la tele. Desde ese día, creí en los superhéroes -creí en serio, de verdad- y estoy acá para contarte que me sirvió muchísimo, porque esa creencia ha sido la clave de cualquier éxito que me pueda atribuir.

A los siete años, mi ídolo era Robin, el Joven Maravilla. El que usaba botitas de elfo, no el cancherito con el disfraz más copado y la capa de Kevlar. Supongo que me gustaba ser un sidekick; sabía que mientras los otros chicos discutían si era más copado Superman o Batman, yo ya había tomado mi decisión. De hecho, me pasé todo el verano en un disfraz casero de Joven Maravilla, armado con un viejo rompevientos amarillo y guantes de jardinería verdes. Combatí el crimen en las calles de Bessemer, Alabama. En realidad, el único crimen en Bessemer, Alabama, era tener una madre que me dejaba salir a la calle así vestido.

Pero encontré al gato de Lisa Shoemaker. Pedaleé mi bici con asiento banana por toda la ciudad para secar las lágrimas de una devastada nena de nueve años. Saqué al gato de la zanja de drenaje donde se había perdido horas antes y se lo entregué al ser humano más agradecido que vi en toda mi vida. No importaba que, claramente, la suerte me había dado una mano para encontrar al gato; me sentí como un campeón. Durante ese momento, viví ese rol. Y honestamente creo que en ese segundo entendí más el por qué nuestros héroes hacen lo que hacen de lo que jamás podré entender.

A los diecisiete, ya en el colegio, aceptaba cualquier trabajo para pagar el alquiler. Por eso, cuando la Reynolds Corporation llamó a la sucursal local del Sindicato de Actores para buscar pelirrojos de 1,75 y 70 kilos (oh, Dios querido, eso fue hace tanto, tanto tiempo), me tomé el tiempo para responder al aviso. Y era un flor de papel: la audición consistía en meterse en un disfraz de tela de aluminio y saludar a la gente haciendo de Michael Recycle, capitán de la flota de Reynolds Wrap Tobacco en un desfile de carrozas.

Dudo que esa noche hiciera siquiera 10 grados, pero de todos modos puse una cara valiente y feliz, a bordo de una carroza fantástica en un disfraz acolchado que ni se imaginan. Y mientras el viento me volaba el por entonces abultado cabello, y la multitud apasionada aplaudía y saludaba, me sentí como el Capitán América. Durante brevísimos instantes, y sólo durante los tramos en que lograba mantener el equilibrio. Pero loco, por más ridículo que me hubiese visto, tenía las ropas de un héroe y sentía el poder de la multitud.

A los veintiocho años, me despertó un ruido. Después, un segundo. Medio dormido, me levanté de la cama y vi como el picaporte de mi dormitorio giraba despacito, mientras un ladrón asomaba tímidamente la cabeza por la puerta. Yo, que no soy ningún sombrío vengador nocturno, pegué un alarido que me rajó la vajilla. Pero, sin pensar, manoteé el bate de beisbol que tenía junto a la cómoda, mientras el ladrón pegaba la vuelta y cerraba de un portazo la puerta del dormitorio. Y en esa fracción de segundo, mientras me acercaba a la puerta, se me aceleró el pulso mientras repasaba mis opciones. Podía sufrir aterrorizado hasta el amanecer, sin saber si el tipo seguía ahí o si iba a volver... o podía tratar de estamparle un Louisville Slugger (la marca del bate) en la frente. Abrí la puerta... y lo vi zambullirse por la ventana, en busca del amparo de la noche.

Quisiera decir que salir del dormitorio fue una movida valiente, pero A) no lo fue, fue una estupidez, y B) la gente honesta no confunde la adrenalina con la valentía. Perdí cien mangos y un walkman, pero protagonicé una situación de esas que los tipos con capa enfrentan seis veces por mes. Jamás me pareció un precio muy alto.

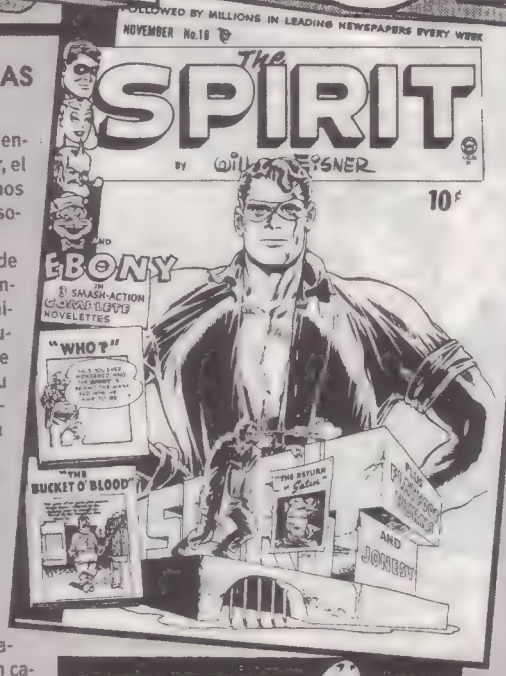
Y todo eso y más, salta en mis historias cada vez que me siento a escribirlas. Lo único realmente verdadero y universal que aprendí en los últimos dieciseis años escribiendo comics es que las historias DEBEN SER PERSONALES. No puedo simplemente hacerte reir con chistecitos; tengo que hacerte vivir la situación usando la textura y la emoción de la experiencia personal. Obviamente nadie tiene idea de cómo es levantar un colectivo por sobre la cabeza, pero todos sentimos la tensión de levantar algo pesado, la contracción de los músculos, los dientes apretados en el momento de alborozo en que lo logramos. Nadie conoce el verdadero placer de volar, pero todos conocemos lo que se siente al salir del aula el último día de clases. Pocos hemos sentido el vértigo de una ovación multitudinaria, pero todos saben qué se siente al ponerse un traje de aluminio y... okey, me fui de tema. Pero ya entendiste mi punto.

No es suficiente escribir sobre un hombre que puede volar. Ni siquiera es suficiente hacerte creer que un hombre puede volar. Mi trabajo es hacer que vos también vueles.

AL TRATARSE DE UNA DE LAS SERIES FUNDAMENTALES DE LA HISTORIA DEL COMIC (OBRA, ADEMAS, DEL MAXIMO HISTORIETISTA VIVO), EXISTE UNA INGENTE CANTIDAD DE TEXTOS (MUCHOS DE ELLOS, MUY BUENOS) ACERCA DE ESTE SINGULAR PERSONAJE, A AMBOS LADOS DEL ATLANTICO. ESE DETALLE QUE HACE PARECER INNECESARIO ESTE INFORME, EMPALIDECE ANTE LA NOTORIA (E INEXPLICABLE) FALTA DE REPERCUSION DEL PERSONAJE EN NUESTRO PAIS. PORQUE, MIENTRAS EL MUNDO CONMEMORA SU 60° ANIVERSARIO, EN ARGENTINA SON POCOS LOS QUE CONOCEN

LA VERDADERA HISTORIA DE

SPIRIT



POR ANDRES ACCORSI

1. VIDA Y OBRA DEL MAS GRANDE

La historia del Spirit está íntimamente relacionada con la de su creador, el ilustre Will Eisner, con lo cual unos apuntes biográficos se hacen absolutamente indispensables.

Will Eisner nació el 6 de Marzo de 1917 en New York, más precisamente en Brooklyn, pero pronto su familia (compuesta por inmigrantes judíos de clase baja) debió mudarse al peligroso barrio del Bronx. Su primer trabajo profesional, la historieta Captain Scott Dalton, data de 1936 y apareció en un efímero comic-book de nombre Wow. Uno de los coordinadores del frustrado proyecto, Jerry Iger, se asoció con el joven Eisner para fundar un estudio, que pronto comenzó a producir cantidades industriales de historietas para numerosas editoriales. Iger y Eisner contrataban a jóvenes artistas y ganaban cada uno un neto de $ 1.50 por página. A los 22 años, el joven Will era inmensamente rico.

Para las distintas editoriales que encargaban material al estudio, Eisner creó, entre 1937 y 1942, decenas de series y personajes, entre las que se destacan Sheena, Blackhawk y Uncle Sam, entre muchos otros. De todos modos, su creación más recordada no fue un encargo de una editorial de comic-books, sino de una agencia de comics para diarios, el Register-Tribune Syndicate, para el cual Eisner trabajaba desde 1939. El 2 de Junio de 1940, Eisner presenta a The Spirit, como protagonista de aventuras cortas, de siete páginas por semana, como estrella del suplemento que él capitaneaba para esta agencia y que se distribuía junto a la edición dominical de veinte diarios norteamericanos.

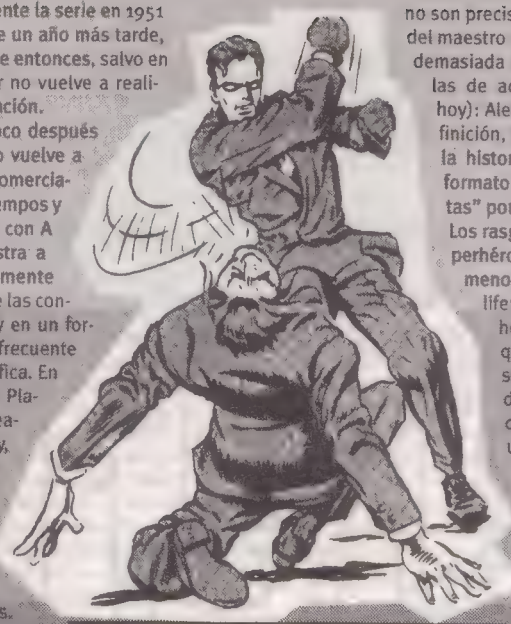
Ante el éxito, en Octubre de 1941 se lanzó la tira diaria del Spirit, básicamente a cargo de los ayudantes de Eisner, que tuvo poca repercusión y se canceló en 1944. Eisner había negociado muy bien su contrato con la agencia, por lo cual retuvo todos los derechos sobre The Spirit. Por eso, pudo autorizar -sin pedir permiso a nadie- las reediciones de sus historietas semanales en comic-books de la editorial Quality, que comenzaron en la revista Police Comics (donde se publicaba Plastic Man) en1942.

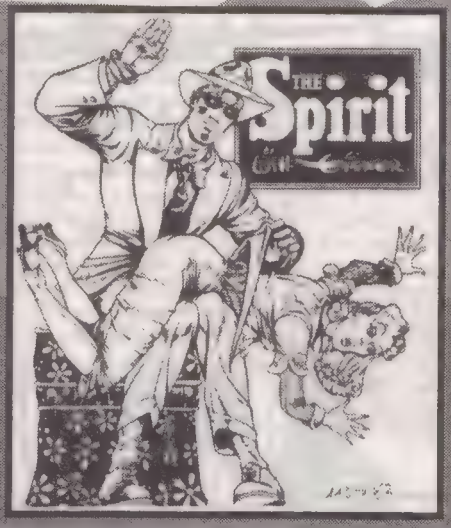
Ese mismo año, en plena Segunda Guerra Mundial, el artista es convocado a unirse al ejército y deja a The Spirit en manos de sus ayudantes (entre los que estaban Jules Feiffer, Lou Fine, Jack Cole y otros capos) para seguir dibujando, pero ahora como ilustrador de manuales, publicaciones técnicas e incluso tiras cómicas para consumo de los soldados.

Eisner regresa a la vida civil en 1945 y se encuentra a The Spirit bastante achatado por el trabajo de sus colaboradores. Con renovados bríos, toma las riendas de la serie y comienza a producir los verdaderos clásicos, los episodios que encumbraron al Spirit como uno de los mejores comics de todos los tiempos. En 1950, Eisner funda la American Visuals Corporation, una empresa dedicada a aquello que aprendió en sus tiempos en el ejército: la historieta como herramienta didáctica. De a poco, su producción se va volcando a la realización de manuales técnicos y material institucional, mientras en The Spirit trabajan más los ayudantes, e incluso Wally Wood, ya por ese entonces un grosso de la industria.

Todas las ilustraciones son © Will Eisner

Eisner abandona definitivamente la serie en 1951 y esta termina por extinguirse un año más tarde, el 5 de Octubre de 1952. Desde entonces, salvo en contadas excepciones, Eisner no vuelve a realizar comics de su máxima creación.
Veintiseis años más tarde, poco después de cumplir los 60, el maestro vuelve a escribir y dibujar historietas comerciales. Pero ahora corren otros tiempos y la etapa que se incia en 1978 con A Contract With God nos muestra a Eisner trabajando decididamente para el público adulto, lejos de las convenciones de género alguno y en un formato novedoso en los ´70 y frecuente en la actualidad: la novela gráfica. En 1980 presenta Life in Another Planet, a la que le siguen The Dreamer, New York: The Big City, City People Notebook, To The Heart of the Storm, Invisible People, The Building, Dropsie Avenue, A Life Force, A Family Matter y las dos lanzadas este año, Last Day In Vietnam y Small Miracles.
Eisner también realizó adaptaciones de clásicos literarios (Moby Dick, Don Quijote, etc.), varias historias breves (compiladas en el libro The Will Eisner Reader) y dos textos fundamentales para los profesionales de este medio: Comics & Sequential Art y Graphic Storytelling, donde el maestro da cátedra como sólo él puede hacerlo. Actualmente, Eisner vive en Florida, pero viaja muchísimo por todo el mundo. Por suerte, su energía es inagotable, con lo cual todo indica que tendremos Eisner para rato.

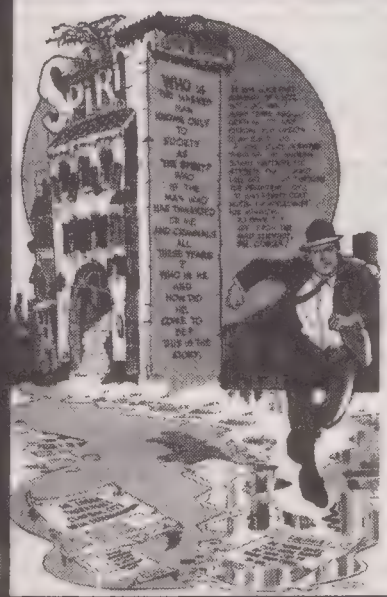




2.LA PRIMERA ETAPA

Las historias del Spirit que van desde el 2 de junio de 1940 hasta la partida de Eisner al ejército en 1942 no son precisamente joyas del Noveno Arte. El estilo del maestro todavía no está plasmado y pendula sin demasiada dirección entre las dos grandes escuelas de aquel entonces (vigentes incluso aún hoy): Alex Raymond y Milton Caniff. A esta indefinición, Eisner suma algunos "vicios" típicos de la historieta destinada al entonces incipiente formato del comic-book y producida "con fritas" por legiones de muchachos inexpertos.
Los rasgos que emparentan a Spirit con los superhéroes son, en esta primera etapa, mucho menos superficiales que en la segunda. Proliferan los científicos locos y maléficos, los hechiceros y las excusas imposibles para que Ellen Dolan -la novia del héroe- sea secuestrada casi todas las semanas por distintos malhechores. Las aventuras del Spirit transcurrían en Central City, una típica ciudad de clase media, pero con una geografía que, con los años, llegó a incluir muelles y callejones capaces de rivalizar con los de Gotham City por su peligrosidad. El protagonista enmascarado era, en realidad, el joven criminólogo Denny Colt, a quien todos creen muerto por equivocación (ver Coleccionista de Orígenes). El muchacho aprovecha el error para eliminar su identidad civil y crear la del Spirit, un justiciero enmascarado que opera en la ciudad con la aprobación de la autoridad policial de la misma, encarnada en el Comisario Dolan, padre de Ellen. El elenco se completa con Ebony White, un chiquilín de raza negra que hace las veces de compañerito del héroe.
La fórmula del justiciero enmascarado con buena onda y sin poderes que combate a criminales menores y -en lugar de salvar al universo- defiende a la gente común, funciona pero no tanto. Mientras las tiras verdaderamente exitosas de la época (Flash Gordon, Li'l Abner, etc.) se publica-

COLECCIONISTA DE ORIGENES



El primer origen del Spirit coincide con su primera aparición. Aquí, el joven criminólogo Denny Colt es bañado por un extraño líquido, mientras persigue a un perverso científico, el Dr. Cobra. Al aparentar estar muerto, el forense lo declara como tal y lo sepultan en el cementerio de Wildwood. Pero Colt resulta estar vivo, ya que el fluído sólo lo dejó momentáneamente en animación suspendida. La idea de seguir "muerto" lo sedujo y adoptò, para su lucha contra el crimen, la identidad del enmascarado Spirit. Hasta ahí, todo bien.
Cuando Eisner vuelve del ejército y retoma la serie, una de sus primeras movidas es un recuento del origen del personaje (13 de Enero del ´46). Aquí, el origen incorpora dos elementos: se menciona al padre de Denny, también criminólogo, y se establece que el Dr. Cobra es un notorio asesino internacional, con más de diez mil muertos en su haber gracias a su Agua Mortal.
La tercera versión del origen fue creada por Eisner para el comic editado en 1966 por Harvey Comics, que contaba con dos reediciones y una historia nueva. Esta vez, se explica en detalle el plan del Dr. Cobra para apoderarse de Central City y se menciona que este está aliado con otro genio del crimen, Octopus (quien en realidad debutó en la serie mucho después, cuando Cobra ya estaba muerto). Otro toque de Eisner incorpora a Ellen Dolan en esta primera historia cuando, originalmente, la hija del Comisionado y Denny se conocían recién en el segundo capítulo.
Un poco para hacer honor a este tema de las versiones múltiples del origen del Spirit, Alan Moore y Dave Gibbons dedicaron una de las historias cortas realizadas para el nº1 de Spirit: The New Adventures a revelar nuevos aspectos de aquel infausto enfrentamiento entre el Dr.Cobra y Denny Colt. Está bieeeeeen!

ban en unos 500 diarios, el suplemento del Spirit sólo se repartía con veinte. Por suerte, Eisner retenía los derechos sobre su obra y lograba generar ingresos extra, por ejemplo, a través de la reedición de sus comics en editoriales como Quality o Fiction House. Y también por suerte, el bajón de calidad que sufrió la serie tras la partida de Eisner al ejército no afectó la popularidad de la misma como para hacerla peligrar. Por eso, cuando el maestro vuelve, más maduro, más afianzado y ya sin la responsabilidad de llevar adelante el estudio junto a Jerry Iger, está todo dado para que el Spirit se eleve hasta la cima.

3. REGRESO CON GLORIA

La segunda etapa de la serie comienza en Diciembre de 1945 cuando Eisner, de nuevo entre los civiles, retoma su creación. Y ahora sí, es otra cosa. Las historias se desprenden por completo de los clichés del pulp y el comic-book tradicionales, a medida que Eisner se vuelca a un tipo de historias que -según su propia definición- lo acerca a la obra de autores como O´Henry y Ambrose Bierce. Los climas se enrarecen, por momentos se impone una atmósfera sórdida, tipo novela negra, y por momentos priman la comedia, la parodia, el humor negro y el disparate por sobre la acción. Los "malos" dejan de serlo, o por lo menos abandonan la pose del clásico villano de los comics, con la única excepción del siempre esquivo Octopus. Las "amenazas" que te quitan el sueño a Denny Colt son ahora hombres y mujeres comunes, empujados al delito por un entorno social desfavorable, o por la ambición más vulgar y más difundida en las sociedades que rinden culto al éxito. Eisner tampoco tiene problema en dejar de lado por un momento la trama (o en continuarla a lo largo de más de un episodio) para bucear en las motivaciones, el pasado y las miserias de cada uno de estos antagonistas. Esto hace que, muchas veces, el Spirit sea apenas un testigo de las tragicomedias que protagonizan estos pobres tipos y estos minones infernales que, para desgracia de Ellen Dolan, son sin duda las mujeres más sexies de la historia del comic yanki.

El dibujo también demuestra una madurez apabullante. A las influencias de Caniff y Raymond, se suman ahora las de George Herriman (Krazy Kat) y Elzie Segar (Popeye), que le permiten al autor un manejo mucho más ajustado e impredecible de los recursos humorísticos, para lo cual también resulta muy útil su

GALERIA DE PERSONAJES

THE SPIRIT
2/6/40

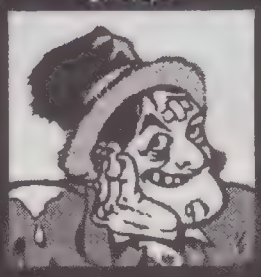
DR. COBRA
2/6/40

COMISIONADO DOLAN
2/6/40

EBONY WHITE
2/6/40

ELLEN DOLAN
9/6/40

SILK SATIN
16/3/41



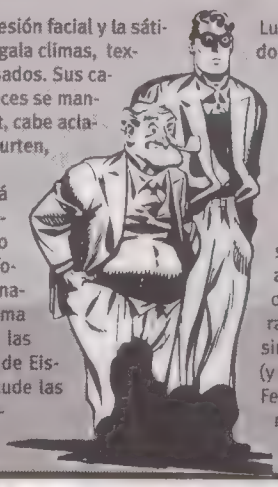
MR. CARRION
21/4/46

OCTOPUS
14/7/46

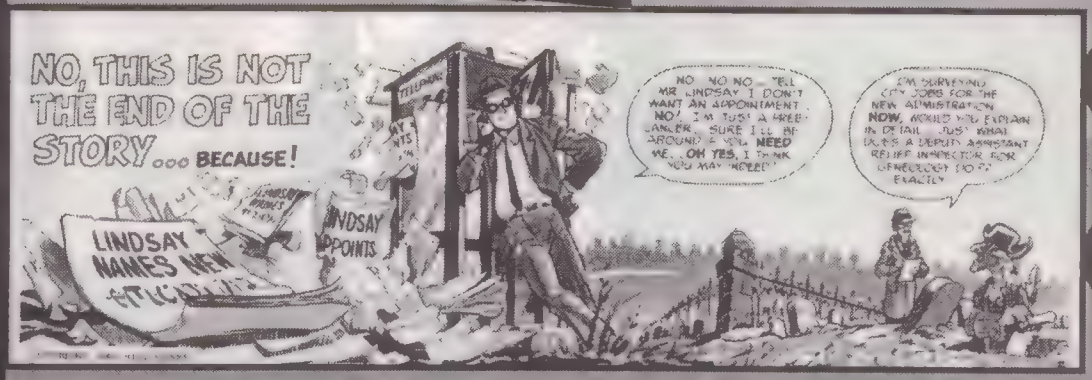
P'GELL
6/10/46

SAND SAREF
8/1/50

gran dominio de la pantomima, la expresión facial y la sátira. Eisner hace magia con el pincel y regala climas, texturasy sombras hasta entonces impensados. Sus calles son húmedas y sucias y muchas veces se manchan y humedecen con sangre (el Spirit, cabe aclarar, sangra de lo lindo cada vez que lo surten, y eso es bastante a menudo).



Pero el verdadero salto cualitativo está en la narrativa, en la arriesgada composición de las páginas, en el milimétrico cuidado con que el autor elige los enfoques, en el fluir de las viñetas con una naturalidad pasmosa, en la personalísima construcción de las splash-pages con las que abre cada episodio. La revolución de Eisner no es sólo cosmética. También sacude las bases del medio que ahora domina como nadie. Muchos de estos aspectos


NO, THIS IS NOT THE END OF THE STORY... BECAUSE!
LINDSAY NAMES NEW
NO NO NO – TELL MR LINDSAY I DON'T WANT AN APPOINTMENT NO! I'M JUST A FREE-LANCER... SURE I'LL BE AROUND! IF YOU NEED ME... OH YES, I THINK YOU MAY NEED!
I'M SURVEYING CITY JOBS FOR THE NEW ADMINISTRATION NOW, WOULD YOU EXPLAIN IN DETAIL JUST WHAT DOES A DEPUTY ASSISTANT RELIEF INSPECTOR FOR GENERATORS DO? EXACTLY

del buen hacer del maestro se aprecian mucho más en las reediciones de su obra en blanco y negro, ya que el color que se utilizaba en los diarios de fines de los ´40 era todavía muy precario y opacaba, en muchos casos, la magnitud del dibujo de Eisner.

Con el correr de los años, Eisner suma personajes, explora nuevas temáticas y aprende (enseña) cada vez más. Hasta que llega el día en que el sólo concepto del justiciero enmascarado lo aburre, le parece poco creíble y, cansado del intenso ritmo de producción, se dedica a otra cosa. El 29 de Julio de 1951, Eisner le dice adios al Spirit y lo deja -una vez más- en manos de sus ayudantes. Y un año después, con la serie ya con los días contados, vuelve brevemente para colaborar con el legendario Wally Wood en la saga de Denny Colt en la Luna (Julio-Octubre de 1952), que resultó la última. Todo indicaba que esta historia había llegado a su fin.

4.LA LEYENDA CONTINUA

En 1965, trece años después de la última aparición del Spirit, se dan dos hechos totalmente imprevistos. Gracias al nuevo furor de los superhéroes generado en gran medida por la Marvel de Stan Lee y Jack Kirby, la revista Playboy encarga al prestigioso humorista (y ex-ayudante de Eisner) Jules Feiffer una serie de artículos sobre los clásicos del género, que alcanzan una gran repercusión y generan por parte del público una genuina demanda de nuevas aventuras de estos viejos paladines, especialmente del más simpático de todos, el Spirit. Pronto todos los artículos (y las primeras apariciones de los héroes reseñados por Feiffer) aparecen en un libro, The Great Comic Book Heroes. La también popularísima revista Newsweek dedica una tapa a una extensa investigación sobre el fenómeno de los comics y, una vez más, la creación de Eisner sale muy bien parada.Tras rechazar varias ofertas para retomar su vieja serie, Eisner acepta la del New York Herald Tribune, que le encarga una historia nueva del Spirit para la revista que se edita junto al diario del 9 de Enero de 1966 (un día antes del debut de la serie de TV de Batman), y que incluye otra investigación sobre el auge de los comics.

El producto final es extrañísimo. Se trata de apenas cinco páginas, realizadas en blanco, negro y aguadas, con un dibujo simplemente magistral. La acción no está ambientada en Central City, sino en New York y tanto Spirit como sus amigos (Ellen, Ebony y el Comisionado Dolan) aparecen 14 años más viejos que la última vez que los vimos. Como si esto fuera poco, la trama gira en torno a las elecciones para intendente de

EL HERMANO PERDIDO

Durante 1947, Will Eisner atravesaba un período sumamente creativo y disfrutaba de una excelente pasar económico gracias al éxito de The Spirit, las reediciones de la editorial Quality y sus comics educativos e institucionales. Es entonces cuando, junto al dibujante Alex Koktsky, crea a Nubbin, un chiquito lustrabotas, con la idea de venderlo como tira diaria. Pero Nubbin rebota en todas las agencias y Eisner intenta reformularlo como suplemento dominical, al estilo del Spirit. Tampoco funcionó. Ahora, el artista decidió lanzarse como editor y publicar él mismo una línea de comics, que arrancó con Kewpies (dibujada por Lee Ames) y Baseball Comics (junto a Jules Feiffer y Tex Blaisdell), y que Eisner planeaba continuar con varios títulos más, entre ellos Nubbin the Shoeshine Boy. Pero las ventas no ayudaron y Eisner abortó el experimento editorial de inmediato.

Entre el material de Nubbin ya preparado, varios episodios contaban con apariciones del detective John Law, bastante parecido al Spirit, excepto por un parche en un ojo en lugar del antifaz. Eisner pensaba darle protagonismo a este personaje, e incluso intentar comercializarlo en un suplemento para diarios, el formato en el que había logrado su gran éxito. Pero el fracaso de su línea editorial lo desalentó y, financieramente exhausto, prefirió seguir con The Spirit. Luego tuvo la idea de reciclar los episodios de John Law ya terminados para integrarlos a la serie de Denny Colt y, retoques mediante, así lo hizo. La clásica historia Bring in Sand Saref (1950) no es otra cosa que un episodio de John Law reciclado por los ayudantes de Eisner, quienes por error olvidaron colorear los guantes azules de Denny Colt, e incluso olvidaron cambiar el parche por el antifaz en una viñeta (obviamente, esto se corrigió en reediciones posteriores).

Con John Law olvidado incluso por el propio Eisner, la editorial Kitchen Sink rescató todo el material existente de este curioso "clon" del Spirit para un one-shot publicado en 1983.

New York: Spirit se enfrenta a una conspiración burocrática para proteger a John Lindsay, un político tomado de la vida real y que, de hecho, asumía ese día como intendente de la ciudad, tras ganar las elecciones. La historia resultó un éxito arrollador y, curiosamente, no fue reeditada en los EEUU sino hasta 1999.

Siempre en 1966, la demanda de material de este clásico casi desconocido por una nueva generación de comiqueros, motivó a la editorial Harvey (la de Casper y Richie Rich) a editar un número especial con dos reediciones de historias clásicas y una aventura nueva, creada ad hoc por el maestro Eisner. Las ventas fueron mediocres y el nº2 fue el último. Unos años más tarde, a principios de los '70, Eisner recibió otra catarata de ofertas: en 1973, el editor underground Dennis Kitchen le pidió permiso para reeditar viejas aventuras del Spirit en blanco y negro y Will no sólo accedió, sino que produjo una historia nueva de cuatro páginas titulada The Capistrano Jewels. Stan Lee intentó comprarle al Spirit para sumarlo a la creciente legión de superhéroes Marvel y mientras Eisner lo pensaba, Jim Warren (editor de Creepy y Vampirella, entre otras) le ofreció crear la Spirit Magazine para reeditar viejos episodios en blanco y negro. Las dos propuestas eran incompatibles entre sí y Eisner optó por la de Warren.

Así, en 1974 salió el nº1 de Spirit Magazine. La revista recopilaba episodios de la segunda etapa de la serie, ahora en blanco y negro y con grises aplicados, para beneplácito de Eisner, quien siempre manifestó su preferencia por el blanco y negro. El maestro produjo muchas de las portadas de esta edición y, cuando Warren decidió cancelarla luego de 18 números, Eisner volvió a contactarse con Kitchen cuya editorial Kitchen Sink Press había crecido lo suficiente como para sustentar un proyecto de mayor envergadura. Kitchen continuó el magazine hasta el nº41 y luego lanzó una nueva colección, esta vez en formato comic-book, a color y con la consigna de reeditar en orden cronológico toda la producción del Spirit posterior a la Segunda Guerra. Así lo hizo a lo largo de 87 entregas, a las que luego sumó los diez números de una serie dedicada a los primeros años de la serie. Entre Warren, Kitchen, pitos y flautas, las reediciones del Spirit se mantuvieron en las bateas ininterrumpidamente entre 1974 y 1993. No es poco, si recordamos que se trata de una serie cancelada en 1952.

5.LAS ULTIMAS DECADAS

Desde su regreso al mundo de los comics comerciales, Will Eisner dibujó cientos de portadas, pin-ups, posters, avisos e ilustraciones varias con su más célebre personaje. Sin embargo, y a pesar de las presiones para retomarlo, las ocasiones en las que el maestro autorizó nuevas aventuras del Spirit fueron muy pocas.

En 1980, los editores de Kitchen Sink, por entonces responsables de la Spirit Magazine, debían soportar a diario el asedio de los fans que pedían a gritos nuevas aventuras del justiciero. Con el consentimiento y la complicidad de Eisner, pusieron en marcha un extraño proyecto, que vería la luz el año siguiente, en el nº30 del magazine. A partir de una primera página íntegramente creada por Eisner, más de cincuenta artistas tomaron la posta para colaborar en un cadaver narrativo (al estilo de El Comic de Nunca Acabar) que se extendió a lo largo de 36 páginas. Algunos autores realizaron páginas completas, otros apenas una viñeta, y algunos guionistas aportaron diálogos y bloques de texto, como para figurar.

Como suele suceder, el guión se fue progresivamente al carajo y el resultado final es divertido, pero no trascendental. Vale destacar, eso sí, los aportes de Michael Gilbert, Berni Wrightson, Frank Miller, Alan Weiss, Bill Sienkiewicz, Brian Bolland y Richard Corben, entre otros. En 1998, Kitchen Sink reeditó la historia en el especial Spirit Jam y la complementó con las cuatro páginas que Will Eisner realizó en 1985 en conjunto con Dave Sim y Gehrard para el Cerebus Jam. La historia enfrenta a Spirit con Cerebus y es, hasta la fecha, la última historieta de Denny Colt en la que participó su creador.

También en 1998, Kitchen Sink lanzaba con bombos y platillos el nº1 de The Spirit: The New Adventures, una serie regular donde autores contemporáneos brindaron su versión del clásico de Will Eisner. Al incluir varias historias cortas (más algún pin up) en cada entrega, los distintos números son bastante despareios, pero el promedio de calidad es más que aceptable. El proyecto contó con la aprobación de Eisner y dejó como saldo magníficas colaboraciones de Alan Moore (todo el nº1 junto a Dave Gibbons y parte del nº3 junto a un inspiradísimo Daniel Torres), Neil Gaiman (nº2), Kurt Busiek, Brent Anderson, Mark Schultz, David Lloyd y Mike Allred (todos en el titánico nº4), Paul Chadwick (nº5), John Ostrander, Tom Mandrake y Scott Hampton (nº6) y Jay Stephens y Paul Pope (nº7). La serie se canceló tras el nº8, cuando quebró la editorial, con el nº9 íntegramente terminado, pero inédito aún hoy. Una pena.

¿Qué le depara el futuro al Spirit? Muy probablemente, un team-up con Batman. Este proyecto se venía conversando incluso cuando Eisner estaba en Kitchen Sink y ahora, dada la muy buena relación entre el maestro y la DC (que encaró desde 1999 la reedición en formato de lujo de todo The Spirit y todas las novelas gráficas de Eisner), el team-up está más cerca que nunca. Ojalá se concrete.

Mr. Mxyzptlk

Primera Aparición: (versión original) Superman nº30 (1944).
(versión actual) Superman nº11 (1987).
Creadores: (v.o.) Jerry Siegel y Joe Shuster.
(v.a.) John Byrne

HISTORIA: No dejen que su apariencia los engañe. Mr. Mxyzptlk es un ser superior, proveniente de la Quinta Dimensión (eso son dos dimensiones más que la nuestra). Lo que para él es uso corriente de su tecnología, para nosotros es magia.

Mxyzptlk tiene una clara fijación con Superman, aunque su obsesión con los superhéroes comenzó mucho después de encontrarse con el Hombre de Acero. Esto es, Mxyzptlk domina la cuarta dimensión, que es la del tiempo. Lo que para nosotros es viajar en el tiempo, para él es cruzar la calle. Cuando era joven, Mxyzptlk era serio y estudioso. Un encuentro que tuvo con Young Justice - grupo que cuenta con Superboy, Robin e Impulse- lo hizo darse cuenta de toda la diversión que se estaba perdiendo. Esta revelación hizo que se le vuelva el pelo blanco, y prometió volver, no en 90 días, sino al pasado.

El primer encuentro "oficial" que tuvo con un superhéroe fue cuando, disfrazado del apuesto Ben Leroy, sedujo a Lois Lane para molestar a Superman. El Hombre de Acero hizo acto de presencia, y Mxyzptlk transformó a Lois en un maniquí. El habitante de la Quinta Dimensión prometió volver a su hogar y deshacer todo el caos que estaba provocando si Superman encontraba la forma de hacerlo decir, deletrear o escribir su nombre al revés. Mxyzptlk fue engañado por el Hombre de Acero, que modificó una máquina de escribir para que cuando se escriba su nombre, aparezca Kltpzyxm. Fiel a sus valores, Mxyzptlk desapareció. Pero las fases interdimensionales permitían que volviera cada 90 días (en valores tercerdimensionales), y esta vez elevó la apuesta. Se iría si Superman lo obligaba a que se pintara la cara de azul. Increíblemente al héroe no le costó nada hacerlo.

Mxyzptlk volvió a la tierra, sin saber que Superman se había autoexiliado en el espacio. Tuvo entonces que entretenerse con Lex Luthor, quien, en lugar de jugar con sus reglas, lo bombardeó con napalm. Mxyzptlk aprendió a mentir y, furioso, prometió volver con todo la próxima vez. Esa oportunidad fue en la que organizó una carrera entre Flash y Superman. Wally West, cansado de que todos lo comparasen con su mentor Barry Allen, decidió correr y demostrar de lo que era capaz. Superman accedió sólo porque si ganaba, Mxyzptlk volvía a casa. Pero Flash fue el que ganó la carrera. El habitante de la Quinta Dimensión había mentido: sólo iba a volver si Superman llegaba primero. Irritado y desilusionado por no saber decir mentiras, volvió a su dimensión.

Pero él no era rencoroso, así que volvió 90 días después para hacer las paces con Luthor. Como ofrenda, le entregó kryptonita, mortal para Superman y escasa en nuestro mundo. Pero Mxyzptlk equivocó el color, en lugar de verde era carmesí. El poder de esta kryptonita era diferente a la real: si Superman se exponía a su radiación, él y Luthor se volverían iguales físicamente. La condición era que Lex no le dijera al Hombre de Acero quién le había dado esa kryptonita. Superman perdió sus poderes y se volvió un ser humano común y corriente. Pero Luthor, en un arranque de pedantería e ignorancia, le contó a Clark Kent acerca del regalo de Mxyzptlk. Ergo, Superman volvió a volar.

Las intenciones de Mr. Mxyztplk no son malas, El sólo quiere divertirse. Esto se vio demostrado cuando comenzó a cumplirle el deseo a todos los habitantes de Metropolis. Todos y cada uno de ellos vio su sueños cumplidos, al punto de que todos los que compraron un boleto de lotería ganaron. Clark y Lois habían roto su compromiso y se habían separado, y lo que Mxyzptlk quería era que Superman deseara que su novia lo ame de nuevo. Clark sabía que si deseaba eso, el amor de Lois

no iba a ser real, por lo que desistió. "Están hechos el uno para el otro", dijo con desilusión Mxyzptlk, y viendo que Superman no iba a desistir, se fue a su dimensión.

Como siempre los había alentado, el día en que Clark se casó con Lois, Mxyzptlk se le apareció y lo felicitó. Más tarde, en un intento por entender la muerte, creó a "Bada-Bing-Bada-Boomsday", su propia versión de Doomsday. Para poder morir, se deshizo de sus "poderes", y la criatura lo asesinó en pocos segundos. Entonces arribó al más allá, que era la oficina del editor de los títulos de Superman, Mike Carlin. Al ver que no era Dios con quien se había encontrado, Mxyzptlk regresó a su dimensión, donde planeó la próxima vez que vuelva a molestar a Superman.

(Martín Casanova)

EXTRA-DATA

Durante la "Krisis of the Krimson Kryptonite", la historia en que Superman perdió sus poderes, Mxyzptlk no se quedó a mirar porque estaba jugando con héroes de una realidad paralela. Estos personajes que tuvieron que sufrirlo eran los Cuatro Fantásticos, oriundos del Universo Marvel, donde Mxyzptlk utilizaba el nombre de Impossible Man. Está bieeen!!!

MÜLEDOG

POR Lucas Varela

¡AH! ¡HEME AQUÍ AMIGOS, CON UN HUEVO SORPRESA! ¿QUÉ MÍ TOCARÁ? ¿ACASO ALGUN ARMA EXÓTICA?

¡OH, NO! ¿Y SI ME TOCA UNA DE ESAS FLORES PARA ARMAR O UNA MARICONADA POR EL ESTILO? NO LO SOPORTARÉ...

PERO QUE TENEMOS AQUÍ... EL HUEVO SORPRESA DE MULEDOG! HARÉ UN GRAN CAMBIAZO SIN QUE SE DE CUENTA. APUESTO A QUE EL SUYO TRAE ALGO INTERESANTE.

¡FUERA DE AQUÍ SUCIO COCHINILLO!

¿A VER QUE ME TOCÓ? OJALÁ SEA UN BARBARO TIPO CONAN...

¡ARGGH! ¡UNA FLOR! ¿QUÉ CLASE DE BASURA INFECTA ES ESTA?

AHORA ES MI TURNO DE ABRIRLO... QUE SEA UN ROBOT... SI, SI!

¡QUE TE PARIÓ! ¡OTRA FLOR!

MIREN, A NOSOTROS TAMBIÉN NOS TOCO LA FLOR. AHORA CHOCHÁN ES NUESTRA ÚLTIMA ESPERANZA...

¡DALE ABRILO, CHOCHÁN! NO SEAS COBARDE... ENFRENTÁ TU DESTINO.

ULP ...

CRK

HORROR!!!

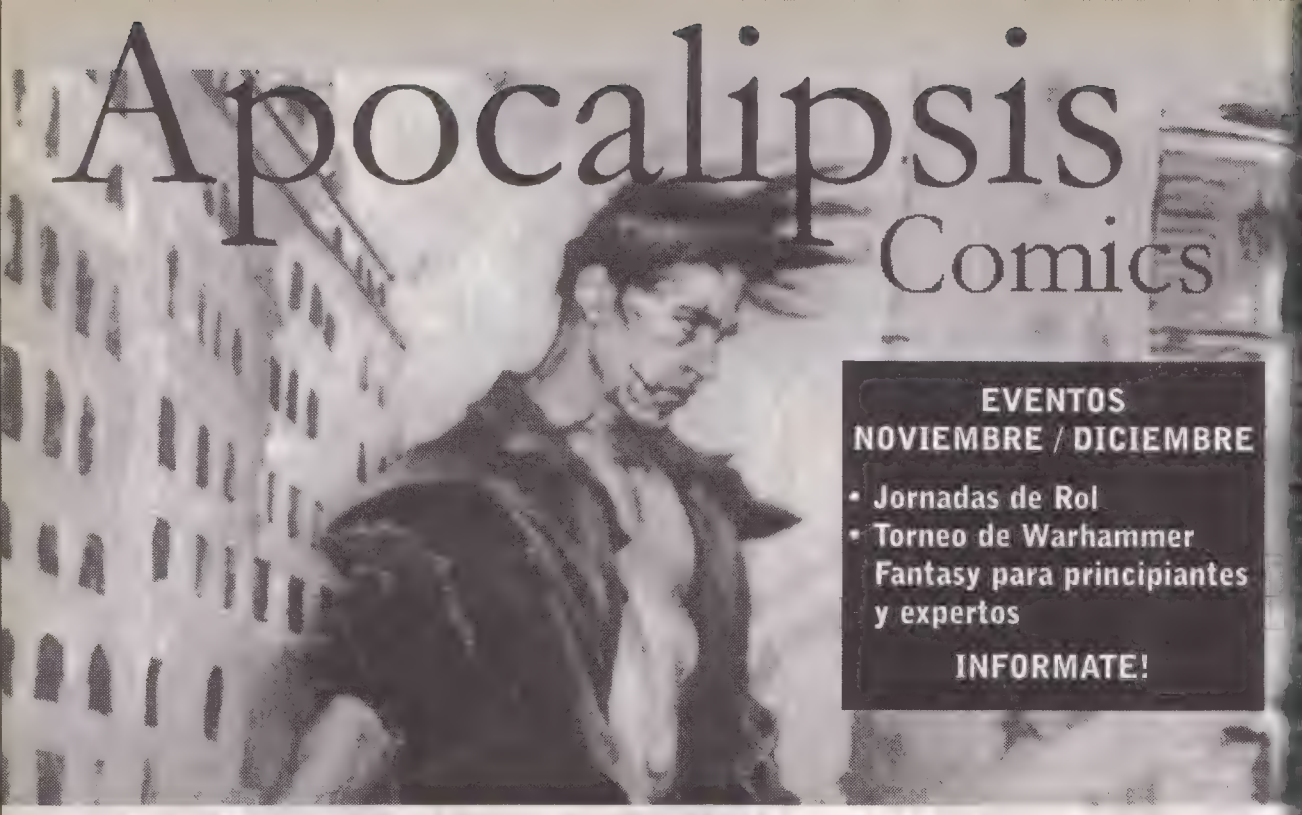
CHOCHÁN

¡MUE JE JE! ¡CON ESTAS FLORECILLAS HARÉ INFELICES A MILES DE NIÑOS!

¿JEFE, QUÉ LE PARECE SI TAMBIÉN ENVENENAMOS EL CHOCOLATE?

END

Apocalipsis Comics



EVENTOS
NOVIEMBRE / DICIEMBRE

- Jornadas de Rol
- Torneo de Warhammer Fantasy para principiantes y expertos

INFORMATE!

Av. Cabildo 2370 - Local 57 - Belgrano - Tel: 4781-0991
Av. Rivadavia 6817 - Local 23 - Flores - Tel: 4612-2605

AHORA SI! SE VIENE

www.comiqueando.com

TU REDUCTO COMIQUERO EN LA WEB

• NOTAS • REPORTAJES • FICHAS • HISTORIETAS •
• CHATS EN EL CYBERPARQUE • Y LA POSTA PARA NO PERDERTE NUNCA NINGUN NUMERO DE COMIQUEANDO

nos sube a la web: Punto Ar

por Andrés Accorsi y Lucas Varela

LA TRAYECTORIA DE ESTE AUTOR SORPRENDE POR LO INUSUAL. TRAS LABRARSE UNA REPUTACION ENTRE LOS ARTISTAS ALTERNATIVOS, SE VOLCO A TRABAJOS SUMAMENTE COMERCIALES PARA MARVEL Y, CUANDO LAS ESTRELLAS DE LA EDITORIAL SE FUERON PARA FUNDAR IMAGE, EL TAMBIEN LO HIZO. DE ESTA MOVIDA SURGIO SU MAS GRANDE EXITO Y -AL MENOS HASTA EL MES QUE VIENE- SU ULTIMO TRABAJO IMPORTANTE. LA HISTORIA LO RECORDARA COMO AL PRIMER DIBUJANTE DE SANDMAN Y CREADOR DE THE MAXX. NOSOTROS, COMO UN TIPO TIMIDO, SIMPATICO Y DELIRANTE, CON QUIEN COMPARTIMOS UNA TARDE EN SAN DIEGO. ESTE ES

SAM KIETH

© Sam Kieth

Foto: Lucas Varela

• ¿Cómo te interesaste de chico por el arte, el dibujo, los comics...?

SK: No me acuerdo de un tiempo en que no estuviera ya interesado en todo esto. De chico dibujaba... no sé si eran exactamente comics. Mi primo es David Feiss, el animador que creó a Cow & Chicken, y crecimos juntos, como hermanos y dibujábamos juntos. Yo crecí en una casa donde todo el mundo dibujaba todo el tiempo. Era raro que alguien de la familia no dibujara, porque casi todos dibujaban. Y bueno, era lógico que los chicos dibujáramos...

• ¿Con qué comics descubriste que te interesaba este campo?

SK: Lo que le gustaba a todo el mundo... Hulk, Spider-Man, los superhéroes tradicionales. Me gustaba mucho Black Panther, me decepcionó muchísimo que la dejaran de sacar. A mí ni se me ocurría que un comic se podía cancelar. Yo estaba como loco. ¿Qué pasó? Me están cagando! ¿Dónde está el número once?!? Lo volvía loco al tipo del supermercado donde compraba los comics. ¿Dónde está el número once? -¿Qué sè yo, pibe? Tomatelás! (risas) Y escribí a la editorial y me explicaron que a veces los comics se cancelan y dejan de salir... Recién en la adolescencia me empezó a interesar el comic europeo, Hugo Pratt, Moebius, Lucky Luke, Milo Manara. Y es raro, porque mi primo Dave se mudó para allá, vivió en Europa como 13 años y se casó con una chica española. Y cuando volvió, sabía un montón de comic europeo, no podía creer cómo acá se ignoraba todo ese material. Y ellos me dieron ganas de explorar todo eso. Por ahí es un cliché que ya se dijo mucho, pero lo que hizo Moebius es increíble, es como si Jack Kirby, en el medio de una historieta, empezara a dibujar como Robert Crumb. Toda su producción anterior, todo lo que hizo con Blueberry, no se parece en nada a Arzach y toda esa movida. El tipo pu-

do incorporar estilos totalmente diferentes... es el mismo tipo pero no se nota!

• ¿Cuándo empezás a trabajar profesionalmente en el comic? ¿Puede ser que lo primero haya sido tu laburo de entintador en Mage?

SK: Sí, así empecé. Ese fue el primer trabajo pago. Hasta entonces, yo pensaba que el trabajo del entintador era hacer lo que le decían y entintar lo que el dibujante había hecho a lápiz, un tipo que no tenía ni voz ni voto. Pero yo me copé, y le empecé a agregar detalles a los dibujos de Matt Wagner. Pensé que como Matt tenía un estilo muy simple, muy despojado, le iba a gustar que yo le agregara detalles. Graffitis graciosos en las paredes, barbita de dos días a los personajes, detallitos, como para impresionarlo. Y Matt me paró el carro: "Tenés que sacar esos detalles. Yo no los puse y no los puse a propósito, para que el lector vea lo que se supone que tiene que ver. Se supone que el dibujo tiene que ser simple, por el tipo de historia que estamos contando". Y tenía bastante razón. Yo leía las historias cuando me llegaban por correo, a lápiz, directo de los originales y sin los textos. Y me parecían buenísimas. ni bien las terminaba de leer, me ponía a entintar, pero ese es un proceso muy distinto, las habilidades que se requieren son muy distintas. Pero estaba tan cebado con Mage, que ni pensaba, le daba para adelante y le ponía todo. Mage tenía la ventaja de que estaba tan bien narrado, que se entendía perfecto sin los diálogos. Cualquiera que no sabía nada de comics, veía eso y entendía lo que pasaba sin leer los textos.

• Hace unos años, Fantagraphics reeditó una serie de historias cortas tuyas, en unas revistas llamadas I Before E. ¿Dónde las publicaste originalmente?

SK: Son historias en blanco y negro que hice para mí, incluso antes de conseguir laburo como entintador. Cositas que hacía gratis, o por cinco mangos la página, para algún fanzine, para revistitas under, e incluso para Comico Primer. Ahí publiqué una historia con un conejo llamado The Maxx, pero lo único que tiene en común con el que todos conocen es el nombre.

• Aparte de tu labor como entintador, creo que tu primer trabajo importante, lo primero que realmente llamó la atención, fueron los primeros números de Sandman, allá por el '88. Sé que Neil Gaiman y vos tienen puntos de vista muy opuestos acerca de esos primeros números y me gustaría conocer mejor tu opinión al respecto...

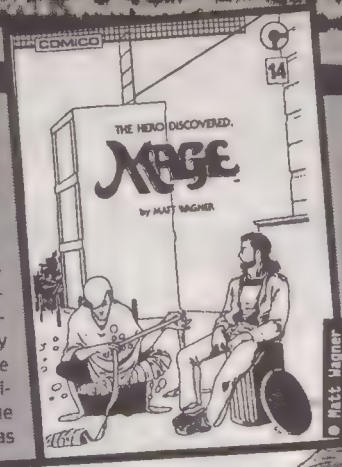
SK: Sí, dejame que lo organice de un modo más o menos formal. No sé... Neil tenía una visión muy específica de lo que él quería. Eso era lo mejor que le podía pasar a Sandman, pero no era lo mejor que me podía pasar a mí. El necesitaba alguien que dibujara lo que él quería ver. Suele pasar con los guionistas ingleses, con Neil, con Alan (Moore)... son muy específicos en la descripción y quieren que sigas esas indicaciones al pie de la letra. No me dejaban ninguna libertad para pelotudear. Por ahí para la revista eso es bueno, pero a menos que trabajen con dibujantes a los que les gusta seguir instrucciones super-específicas... se puede convertir en una especie de prisión. Falta que te digan en qué angulo tenés que sostener el lápiz y cuánta presión tenés que hacer sobre la mina (risas). ¿Y yo qué hago? - Vos agarrá el lápiz en el ángulo que yo digo y dibujá (risas). Pero bueno, yo no me divertí, pero hay gente que sí y que lo hizo muy bien.

• Para ese entonces te fuiste a Marvel, donde tuviste muchísimo éxito dibujando a Wolverine...

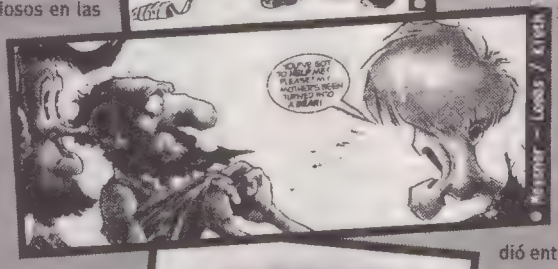
SK: Sí. Lo primero que hice en Marvel fueron un par de números de Nightmare on Elm Street, y al toque se canceló. Yo estaba re-copado, dije "esta es la mía. Voy a ser el dibujante de Freddy Krueger! Qué grosso!". Pero bueno, por suerte me dieron para hacer unas tapas de Wolverine en Marvel Comics Presents y la gente se dividió entre los que las disfrutaron muchísimo y los que me detestaron por esas tapas. Eran tapas muy locas, yo me iba zarpando cada vez más, las proporciones se iban yendo al carajo. Algunos coordinadores las detestaban, pero mucha gente dijo "Esto es copado". Otros decían "No soporto a este tal Sam Kieth! ¿Qué mierda se cree que está dibujando?!?" (risas). ¿Qué es esto? Yo dibujo mejor! Este tipo hace formitas! Wolverine es un globo! El cuerpo es un circulito! Tiene un círculo del que le salen dos brazos! ¿Qué es eso? Eso es geometría, no anatomía! (risas). Es cierto, yo siempre trato de meter lo que a mí me gusta. Como Simon Bisley, que manda lo que se le canta en el dibujo, y le queda fenomenal. Yo no veo cuál es el problema en dibujar sólo círculos, o triángulos, o caricaturizar excesivamente una imagen. Bill Sienkiewicz lo hace, Bisley lo hace, son tipos muy libres, muy sueltos. Por ahí acá ponen todo el cuidado y acá... spluach! se van al carajo, se deliran mal y se van a un dibujo que, académicamente, está mal.

• Las novelas gráficas de Epicurus, ¿son simultáneas con tu laburo en Marvel?

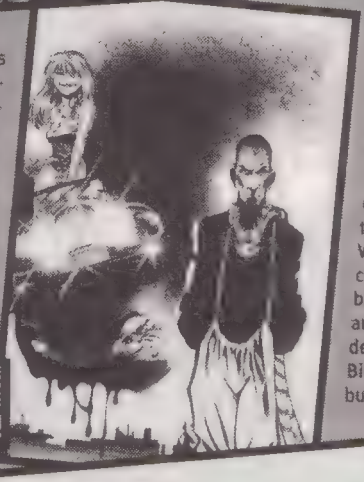
SK: Sí, estaba haciendo tapas y aventuras de Wolverine, así que ganaba muy bien, o sea que no tenía necesidad de hacer otras cosas. Pero Epicurus me encantó, así que agarré viaje. Es muy gracioso, porque yo en Sandman hice mi mejor esfuerzo y más de uno me dio con un caño, pero se vendió bastante bien. Y poco después salió Epicurus y todo el mundo habló maravillas, pero nadie la compró! Todos los profesionales me venían a felicitar por Epicurus y los

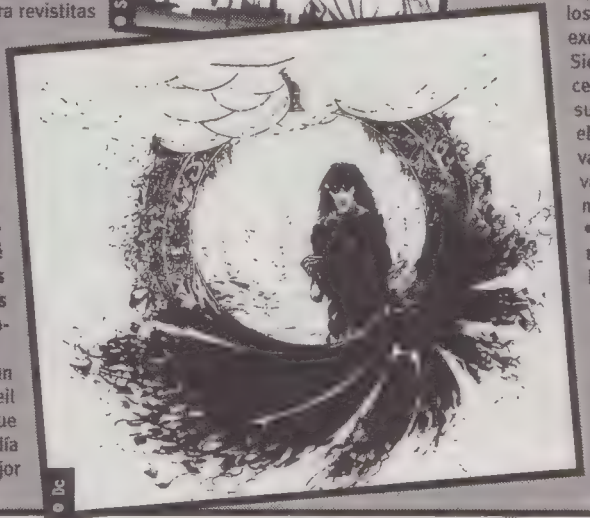


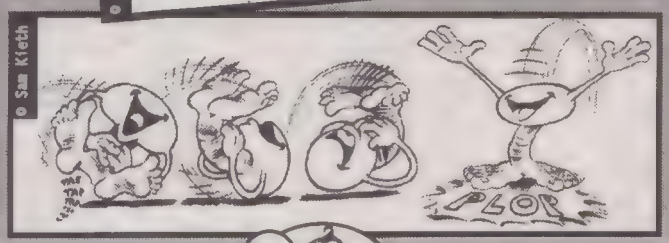
© Matt Wagner



© Marvel – Loss / Kieth


© Sam Kieth


© Dc



© Sam Kieth

fans decían "¿Qué es eso?". Y yo decía "Loco, qué grosso sería no sólo hacer mi mejor trabajo, sino también lograr que la gente lo vea!" .

• ¿Cuánto de Epicurus es tuyo y cuánto de Bill Messner-Loebs?

SK: Bill creó todos los conceptos. Sin duda, es SU obra. Incluso ahora estoy haciendo los trámites legales para cederle mi parte del copyright a Bill, porque lo mío fue apenas dibujarlo. Cada tanto seguimos hablando de Epicurus, a mí me gustaría hacerla como serie de televisión, porque es genial. Es difícil encontrar dónde hacerla, pero siempre está la opción de producirla en un canal estatal, o en forma independiente, como hice yo con The Maxx. Lo complicado es conseguir veinte millones de dólares para hacerlo.

• Tu relación con Messner-Loebs continuó en tu siguiente gran proyecto, que fue The Maxx.

SK: Claro. Yo le dije "Te quiero pagar para aprender a escribir. Quiero que vos escribas y tener la libertad de retocar lo que vos escribiste y meter cosas mías. Tenés que estar muy seguro de lo que escribís, porque está la posibilidad de que yo te lo estropee". A él le pareció bien y funcionó bárbaro durante diez o quince números. Después, cada uno empezó a presionar al otro para meter sus cosas, empezaron las molestias porque yo quería escribir lo mío, tuvimos una pelea grossa y después nos arreglamos. Para mí era como tener un hermano mayor, que me enseñaba un montón de cosas, pero era obvio que tarde o temprano yo tenía que tratar de hacer las cosas por mí mismo.

• ¿Qué tanto del primer arco argumental de The Maxx tenías planeado cuando lanzaste la serie?

SK: Nada. Improvisamos todo. Yo tenía un par de cosas en claro, pero no sabía cómo iba a terminar, hasta que surgió esa escena en el baño donde ella (Julie) está vomitando. Y ahí dije "Acá está la posta! Esto es algo que no se hizo nunca en ningún comic! El personaje principal está hecho mierda y lanza en un inodoro, mientras en otro mundo empieza a salir lava de un volcán". Es una metáfora medio berreta, pero ahí me di cuenta de que tenía que darle consistencia al asunto. Y es gracioso, porque en los números 21 al 35, me esforcé por darle más sentido a todo, pero muchos dicen que no me salieron muy bien. En los veinte primeros, ni lo intenté y a todo el mundo le gustaron!

• ¿Notaste que ese rompecabezas que es The Maxx se arma sólo cuando leés los veinte primeros números de corrido?

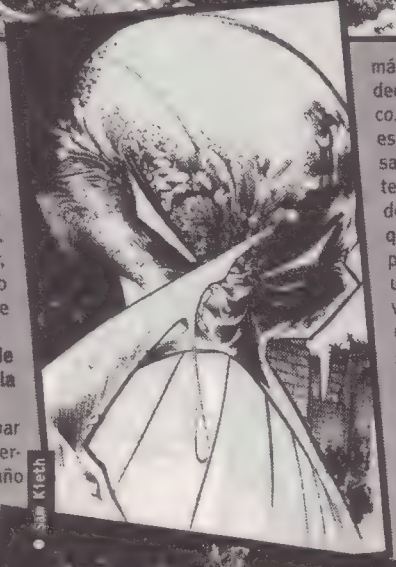
SK: ¿En serio?

• Sí, yo conozco mucha gente que colgó la serie antes del 20, porque decían que no se entendía un carajo. Pero los que se la bancaron hasta el 20, y la leyeron de corrido, se coparon, dijeron "Esto es buenísimo y tiene sentido!".

SK: Qué loco, no? Porque no era la idea... (risas). Pero en serio, fue inspiración pura. Después de varios años soportando que la gente me dijera qué tenía que dibujar y cómo tenia que dibujar, con The Maxx fue más bien sentarme y decir "Okey, yo sé y vos sabés que Maxx lucha contra Pitt, pero ¿en qué contribuye eso a avanzar la historia de Maxx?". Y bueno, aprovechábamos para meter más cosas. Y al número siguiente, yo tenía ganas de dibujar una cosa gigante y naranja que salta sobre la gente, porque sí. Y esa era la premisa del número. Yo me mataba armando imágenes copadas, pero hacía falta meter eso en el contexto de la serie. Y Bill me cagaba a pedos, me decía, "¿No podemos hacer que Maxx salve a alguien en este número?" (risas). -No, no, este número boludea, nomás. The Maxx no es un superhéroe típico. Y él me decía "Dale, cada tanto tiene que hacer algo heroico. Tenemos una serie sin héroes!". -Sí, ya sé, esa es la idea! Eso es lo que hace que la serie sea grossa! Tenemos un chabón violeta y roñoso que siente pena de sí mismo. Y Bill decía "Pero no se pueden hacer veinte números de eso! Tenés que hacer que el tipo haga algo! Puede ser un anti-héroe, pero tiene que ser heroico. ¿No puede salvar a una chiquita de un colectivo?" -No, no. Puede salvar a alguien, pero no puede ser una chiquita de un colectivo. Tiene que ser otra cosa. Y bueno, puede ser que todo eso lo haya frustrado a Bill.

• Con The Maxx convertido en serie animada, ¿por qué decidiste terminar el comic?

SK: No, cuando terminó el comic, la serie animada había terminado hacía rato. De hecho, los números... 15 al 20 fueron pensados para ser comic y animación al mismo tiempo. Y bueno, la idea era seguir el comic, pero a partir del número 30, me colgué contando otras historias, cada vez más lejos de los superhéroes, más bien para el lado del drama humano, tipo película de Woody Allen. Y los fans se dividieron. Algunos estaban contentísimos y los más fanáticos de los superhéroes estaban a las puteadas. Y yo cada vez me colgaba más. Arrancaba una historia en un número, al número siguiente arrancaba otra, al número siguiente otra, todas con distintos personajes! Y me decían **"No se puede hacer eso!". Los fans estaban re-calientes y me apuraban mal: "¿Pensás** terminar alguna de estas historias?". Y yo decidí cortar por lo sano. Era como una operación que estaba saliendo mal, chorreaba sangre por todas partes (risas). Siempre supe que no iba a tener un final feliz, pero también sentía que le debía a los personajes la dignidad de matarlos a todos. Y ahí tuve que volver al nudo de la historia, al trailer de Mr.Gone, porque ahí fue donde se empezó a ir todo a la mierda, cuando le pedí a Alan Moore que escribiera un



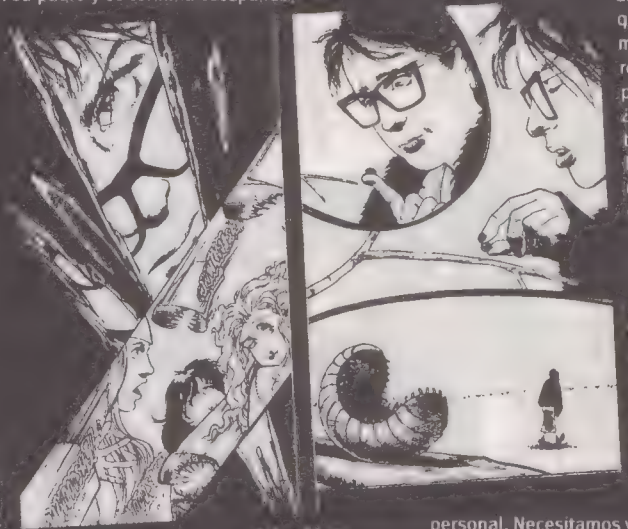
número acerca de este villano que vivía en un trailer, Mr.Gone. Y él escribió un masacote de sesenta páginas, donde todos morían. Y yo dije "Esto es genial, pero si hacemos esto, no puedo seguir con la serie!". Así que había que reescribir el final y se lo dije a Alan, seguro de que me iba a re-putear. Y él dijo "Está bien, pero escribilo vos. Yo ya hice el intento". Y yo lo reescribí, pero en mi mente, el villano moría en ese trailer. Entonces al final, ya decidido a matarlos a todos, terminé usando el final de Alan. No sé si él se hará cargo, pero el final es todo suyo.

• ¿Qué onda la serie animada? ¿Qué aspectos te enorgullecen y cuándo rezaste para que tu nombre desapareciera de los créditos?

SK: Estoy muy orgulloso de todo lo que hizo la gente del estudio de animación, porque se hizo todo con un presupuesto bajísimo, menor que el del típico dibujo animado re-limitado de los sábados a la mañana. Y al no tener plata, la única que nos quedaba era trabajar más duro. Hicieron un trabajo fabuloso. Y lo que me hizo putear fue lo que pasó con mis dibujos. Yo les daba las historietas para filmar y muchas veces ellos ampliaban para hacer un primer plano un dibujito re-choto que yo había puesto muy chiquitito por ahí. Y ni siquiera me avisaban, como para que yo lo retocara, o lo hiciera de nuevo, entonces yo veía que quedaba horrible y me quería matar. Un par de veces, en convenciones, lo vi en pantalla gigante y es un asquete. Es lógico: amplías cualquier cuadrito así chiquito y se va a ver para el orto.

• Después de un par de años de muy poca producción en historieta, estás por lanzar una nueva serie para WildStorm, Zero Girl. Contanos de qué se trata.

SK: Se trata de una chica que es un cero (risas). En serio, no sabíamos qué otro nombre ponerle. Está basada en un cuento de hadas de los Hermanos Grimm, que además es uno de los pocos cuentos que toca el tema del incesto, por lo cual se editó al margen de los libros de cuentos que todo el mundo conoce. Es la historia de una chica que se tiene que casar con su padre y se termina escapando. No es el tipo de historias que a uno le gustaría tener que explicarle a sus hijos. Esa es la base de la historia. La chica que se quiere escapar de un ambiente opresivo. No quise repetir el personaje de la chica abusada, porque eso ya lo había hecho mucho en The Maxx, me parecía la fácil. Y decidí hacer un personaje estúpido, retardado, patético, y se me ocurrió hacerla como soy yo (risas). Y parte del chiste es el trabajo que hago con las formas. Ella tiene la idea de que ciertas formas son buenas y otras son malas. Ves una mesa, estás en problemas. Y los buenos de la historia son las formas redondas... qué sé yo... un Volkswagen. Pero las formas redondas son más difíciles de encontrar. Cosas cuadradas hay por todos lados, o sea que es un mundo maligno. Y bueno, se me ocurrió una forma en que ella se evade de la realidad.



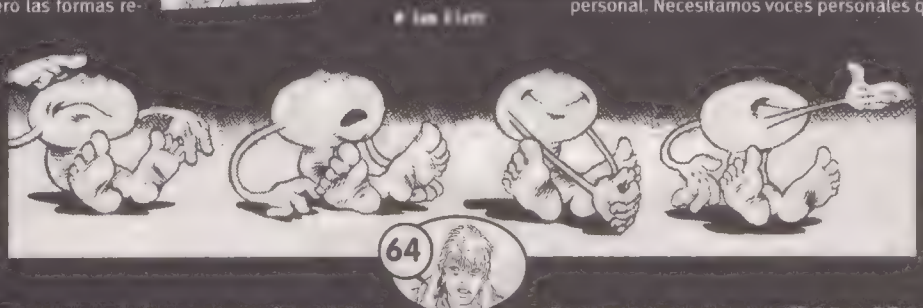
• ¿El estilo de dibujo se parece a lo que hacías en The Maxx?

SK: No, esta vez estoy tratando de dibujar mejor. Uso muchas fotos, busco una onda más realista, pero en el fondo soy yo. ¿Sabés qué parece? Una mezcla entre lo mío y las referencias fotográficas. Lo que parezca bueno, son las fotos. Lo que parezca choto, es lo mío. Es difícil trabajar así, en estilos realistas. Eso es algo que admiro en los autores europeos, porque parece que a ellos les sale fácil. A mí no. Yo no soy un ilustrador, soy un historietista. Y bueno, así es como se me nota la falta de habilidad para algunas cosas, sobre todo en las caras de los tipos. Ahí tengo problemas, no me salen parecidos de un cuadrito a otro. Me gusta cómo me salen las chicas, eso sí. Pero las mejores tomas están choreadas de fotos. Pero no se parece a The Maxx. Creo que la gente a la que no le gustó The Maxx debería comprarla y la gente a la que le gustó The Maxx... no sé.

• Para terminar, vos que sos un creador atípico, propietario de tu obra, autor integral y demás... ¿cómo ves la industria del comic americano?

SK: No sé... es interesante. Mi primo, que es el dueño de Cow & Chicken, cuando le cuento que hay gente que no es dueña de sus personajes, no lo puede creer, le parece absurdo. Parece mentira cómo todavía en EEUU miramos para otro lado respecto de esto. Incluso en el cine, hay gente que hace grandes películas de las que no son dueños. Creo que pasa por una participación financiera. Cuando te arriesgás financieramente, nadie te discute la propiedad de nada. No sé por qué, pero es así.

Y volviendo al comic... el comic americano me gusta mucho menos que el europeo. En The Maxx, todos los años los hice mirando autores europeos. No digo que todos sean mejores que los de acá, pero me parece que son más libres, porque tuvieron la posibilidad de desarrollarse en un mercado que no consiste sólo en superhéroes. Yo tardé tres o cuatro años en dejar de tratar de dibujar superhéroes al estilo tradicional, que es lo que había aprendido de tanto mirar a John Byrne y otros autores de esa época. Trataba de copiarlos y repetía sus errores! ¿Para qué? ¿Quién iba a contratar a un mal imitador de John Byrne, si ya tenían a John Byrne? Pero bueno, es así. El 80% de los comics que uno ve, se basan en regurgitar ideas y estilos viejos. Parecieran que están todos dormidos, incluso cuando muchos de estos tipos tienen un talento infernal y se dibujan todo! Pero no tienen idea de qué hacer, ni les importa! No es que yo tenga idea, pero... no sé, creo que falta imaginación, no tanto habilidad, sino imaginación y huevos para hacer algo más personal. Necesitamos voces personales que se distingan de la masa, aunque sean voces retorcidas y hechas mierda.



ESCUELA DE HUMOR GRÁFICO E HISTORIETA

El mejor lugar para estudiar dibujo, con los mejores profesionales

HISTORIETA

***Profesor**: Horacio Lalia*

Horario: viernes, de 18 a 21 hs.

HUMOR GRÁFICO

Profesor:

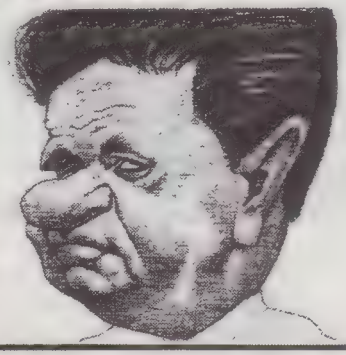
Claudio Kappel

Horarios: vos elegís el día, de 17.30 a 19, o de 19.30 a 21

CARICATURA

***Profesor**: Marcelo Marchese*

Horario: Sábados, de 11 a 14 hs.



Y ADEMÁS:

-**Biblioteca** con más de 300 volúmenes de humor gráfico, historieta y caricatura

-Posibilidad de participar en **concursos internacionales**

-**Charlas** con dibujantes invitados

-**Editamos** nuestra propia revista

-**Muestras** y exposiciones

-**Proyecciones**

-**Vínculos** con medios gráficos

Director: Claudio Kappel

Informes e inscripción: 4-553-0392 154-945-9720

Zapata 476 (a una cuadra de Cabildo alt. 400) Cap. Fed.

mesa redonda

CADA DOS MESES, OCHO MIEMBROS DEL STAFF Y UN FAN INVITADO TIENEN UNA CITA IMPOSTERGABLE CON LO MEJOR, LO PEOR, LO FUNDAMENTAL Y LO INTRASCENDENTE QUE SE PRODUCE EN MATERIA DE COMICS EN TODO EL MUNDO. EL RESULTADO DE ESE ENCUENTRO ES ESTE SERVICIO, INDISPENSABLE PARA LA CARTERA DE LA DAMA Y EL BOLSILLO DEL COMIQUERO.

© Ghilli / Rossi

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Daniel Acosta	Caba	José Luis Gaitán	Dr. Müle	Dr. Sax	Lucas Varela	Fan Invitado: Eduardo Martin	Promedio
ANGEL Nº 12	2	3	4	3	1	2	3	2	4	2.66
CAPITAN PATAPALO	7	8	8	9	9	6	8	8	8	7.88
GENERATION X nº 70	3	5	3	2	2	3	1	2	5	2.77
H DE HEROES nº 1	6	5	6	7	4	2	6	6	2	4.88
LUPIN nº421	4	2	2	2	2	1	10	3	3	3.22
MACROSS 7 TRASH nº1	4	4	8	5	6	3	6	7	5	5.33
ORION nº7	8	8	5	7	5	6	7	5	7	6.44
SWAMP THING nº 8	8	5	4	7	4	4	5	7	6	5.55
TOMB RAIDER nº 8	5	2	4	3	2	1	3	1	4	2.77

RECOMENDACIONES AL PIE

• **Andrés Accorsi:** Tabú (Jorge Zentner y Rubén Pellejero), Promethea nºs 1-9 (Alan Moore y J.H. Williams) y Hellblazer: Bad Blood (miniserie de Jamie Delano y Philip Bond).

• **Diego Accorsi:** Castle Waiting: The Lucky Road (Linda Medley), Usagi Yojimbo: colección completa (Stan Sakai) y Hellspawn nºs 1 y 2 (Brian Michael Bendis y Ashley Wood).

• **Daniel Acosta:** Babetool nºs 1 y 2 (José Luis Gaitán y Walter Taborda), Cybersix: Secuestro en Meridiana (Carlos Trillo y Carlos Meglia) y The Maxx nºs 1-20 (Sam Kieth y Bill Messner-Loebs).

• **Caba:** Fantastic Four nºs 1-30 (Stan Lee y Jack Kirby), Amazing Spider-Man nºs 88-90 (Stan Lee, John Romita y Gil Kane) y Essential Conan Vol.I (Roy Thomas, Barry Windsor-Smith y otros).

• **José Luis Gaitán:** The Invisibles: Say You Want a Revolution (Grant Morrison, Steve Yeowell y Jill Thompson), Battle Angel Alita vol.5 (Yukito kishiro) y Seraphic Feather (Toshiya Takeada y Hiroyuki Utatane).

• **Dr.Mule:** From Hell (Alan Moore y Eddie Campbell), Congo Bill (miniserie de Scott Cunningham y Danijel Zezelj) y Stray Bullets nºs 20 y 21 (David Lapham).

• **Dr.Sax:** From Hell (Alan Moore y Eddie Campbell), The Spirit Archives Vol.I y II (Will Eisner) y El Viaje de G. Mastorna (Milo Manara, sobre ideas y textos de Federico Fellini).

• **Lucas Varela:** Ghost World (Daniel Clowes), Stupid Rat Tails (Jeff Smith, Christopher Golden y Stan Sakai) y Monkey vs. Robot (James Kochalka).

ANGEL Nº 12

2

por Andrés Accorsi

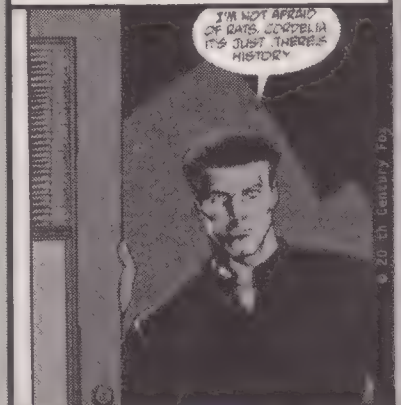
Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Dark Horse Comics. Octubre de 2000. Precio: u$ 2.99.

Dios, qué choto que es esto! Quiero suponer que es porque jamás vi un capítulo de Angel y lo único que sé de esa serie es que surgió como spin-off de Buffy (otra que jamás vi y que conozco sólo por la peli de los ´80). Pero sinceramente, esto no hace más que darnos letra a los que vivimos verdugueando a Dark Horse por el uso y abuso que hace de las distintas boludeces multimediáticas que Hollywood y la tele van poniendo de moda.

Este episodio es el primero de una saguita titulada Vermin y está ambientado en un parque de diversiones abandonado (qué original), con la típica Casa de los Espejos Deformes, Túnel del Amor, Tren Fantasma y vidente trucho que mira bolas de cristal. En este entorno opera una banda de malvivientes que tiene secuestrada a una pendejita, a la cual -obviamente- intentará rescatar el vampiro bueno que protagoniza toda esta payasada. Por supuesto, a los chorritos de cuarta habrá que sumarle la infaltable amenaza sobrenatural, como para aprovechar que en el comic no hace falta un gran presupuesto para mostrar criaturas extrañas e imposibles, cosa que en la serie debe suceder cada muerte de obispo.

Otra cosa extraña e imposible es el dibujo de Christian Zanier: duro, poco inspirado para elegir enfoques, con un 75% de personajes bizcos, a medio camino entre los dibujantes más mezquinos de Vertigo y los más exageradamente torpes de Top Cow. Porque esto es darkie, pero fashion, no? La tapa de Mignola es más de lo mismo (cambiá a Angel por Hellboy y ya la vimos veinte veces) y no alcanza para levantar a un comic que -por lo menos en su faz gráfica- parece tan irredimible como el alma de un vampiro.

Y finalmente, un misterio: la dupla guionística Christopher Golden/ Tom Sniegoski. Estos pibes dieron pena con su Vampirella, fracasaron rotundamente con su Punisher (incluso con Berni Wrightson de copiloto) y pasaron con más pena que gloria por más de un proyecto de Image. La pregunta del millón es ¿Cómo siguen consiguiendo laburo en la industria estos verduleros? Y se responde fácil: Angel es la historia de un muerto vivo. ¿Qué mejor que dársela a dos fiambres?



CAPITAN PATAPALO

6

por Dr.Mule

Album de 60 páginas a color, publicado por Norma Editorial. Octubre de 2000. Precio: 1.300 ptas.

A esta altura del partido, ponernos a hablar de las cualidades guionísticas de Enrique Sánchez Abulí nos puede llevar a dos conclusiones: a) el tipo es un capo haga lo que haga y b) cuando no tiene muchas ganas, lo que haga es entretenido y nada más. Este àlbum nos presenta varias aventuritas que transcurren en un barco pirata y giran en torno al joven grumete y al aguerrido capitán. Algunas son predecibles, otras apenas me hicieron oscilar la comisura labial y otras son divertidas. El dibujo de Christian Rossi no es espectacular, pero acompaña bien.

Ahora quiero hacer una repasada general de todo el material de la Mesa: Angel es una bosta, primera parte de una saga chota, muy alejada de la serie de Fox; Generation X es el final de la saguita en la que Ellis explica qué catzo pasó durante ese año que se saltearon en los títulos mutantes, claro que Ellis debe haber tirado al voleo una idea durante una trasnoche de vodka y faso, porque el resultado es horrible. Macross 7 Trash se resume en una palabra: trash. Orion está buena porque Simonson es un monstruo; la Swamp Thing no se entiende si no te acordás de memoria los números anteriores y no pasa nada entretenido; Lúpin apesta a cadaver en descomposición, viejo, podrido, afanado de su tumba y regurgitado. Tomb Rider es el comic de una minita de un juego de computadora escrito por Jurgens dibujado a lo Turner y por ende no merece otra cosa que un UNO. H de Héroes es un mal fanzine y meterlo en la Mesa es firmarle su sentencia de muerte. Y bueh, es lo que hay. En realidad, más que Mesa Redonda esto fue Mesa Re-hedionda, así que no me culpen a mí si el promedio de mis nueve puntajes apenas pasa el tres.

GENERATION X nº 70

5

por Eduardo Martin

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Diciembre de 2000. Precio: u$ 2.25.

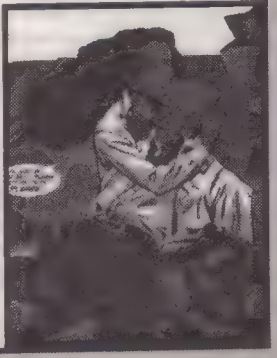
Bien... cómo no caer en el prejuicio que a veces llevan tatuadas las publicaciones de Marvel; primero tengo que decir que no estaba siguiendo esta serie, es más, hace tiempo que no estoy siguiendo ningún título mutante, pero mirándolo sólamente como un comic más, no deja de ser un producto mediocre. Bien, los puntos positivos, los dos únicos, son que la idea general es de Warren Ellis y que lo pude leer gratis, aunque no se puede tomar esto como un gran punto a favor (era para no mandarla tan al tacho). La única esperanza que me queda es que este número, el último de una saga de cuatro, sea una buena conclusión para aquellos que la vienen siguiendo.

La cosa está en que no puedo creer lo pedorro de este comic. Cuando uno lee un comic de Marvel, está esperando que los personajes que tanto conoce, entre rayos, tajos y poderes de todo tipo, corra sangre y dolor por todos lados, como lo que pasa en una película de Yuaceneguer. Y si te gusta mucha acción y poco cerebro, no está mal.

Esto es precisamente el consuelo que tenía antes de abrir la revistucha, pero ¿qué me encuentro? una manga de ositos cariñosos, la famosa Reina Blanca del Hellfire Club (que si quería se masticaba a Godzilla y King Kong juntos con su poder mental), y que acá, si bien tiene su mal humor de siempre, no usa el cráneo ni para doblar una cuchara. Y como gran arma la vemos a las trompadas y tacazos con otra loca, además de dejarse pisotear por una banda de padres histéricos; el famoso Banshee que puede destruir paredes de concreto con sus tremebundos gritos, acá está más callado que el ayudante del Zorro; es más, si no me muestran la tapa no hubiese podido descifrar de quiénes se trataba. Los personajes están totalmente desfigurados, no se entiende nada, el dibujo de Steve Pugh es de lo más común y vulgar, con poses forzadas y ridículas. En la pelea, la pelirroja no sabe cómo levantar la pata para dar una patada sin que se le vea la chabomba. El desarrollo en sí del guión (a cargo de un tal Brian Wood) es de lo más predecible y el final - no les voy a contar que muere el grone Synch - es de lo más forzado.

Al final me quedé con las ganas de ver cómo se estira Skin o cómo calcina a alguien Chamber. El único que hace que este comic sea de mutantes es Synch, que usa los poderes de M para rebolear a un par de salames que se quedan parados frente a una bomba de plástico con carita de "¿a ver cómo explota?".

Bueno, no es que sea Marvel y no es que sea Mutante, pero si se pueden ahorrar el disgusto de leerla nada pierden. ¿Por qué le puse un 5?. Porque es el puntaje del medio, y esta Generation X es bien mediocre.



©Marvel Characters

H DE HEROES nº 1

6

por Daniel Acosta

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por Argentum Comics. Octubre de 2000. Precio: $ 2.50.

En el número anterior también me tocó comentar, como a casi todos, una historieta argentina hecha por jóvenes que desean dedicarse a esto de dibujar y escribir comics. Si hubiera leído sólo la anterior, en este momento diría que no hay nuevos talentos en la historieta nacional, y estaría completamente equivocado. El cambio de perspectiva se debe a que veo algo de futuro en H de Héroes, en algunos de sus dibujantes y en algunos de sus guionistas.

H de Héroes es el emprendimiento de un grupos de jóvenes alumnos de la Escuela Argentina de Historieta, que a su vez se dividen en cuatro equipos creativos, cada uno a cargo de una historia y de un superhéroe de nuestro país. Pero repasemos a cada uno de ellos: La primer historieta, El Purificador, está cargo de Carlos Galán y Jaf, en guión y dibujos respectivamente. Ellos cuentan la historia de Jorge Abossio, jefe de la empresa Bosstech en donde creó una super armadura que usa para luchar contra el crimen. La narración es bastante lineal, el guión está afanado a Iron Man y el dibujo deja mucho que desear, parece que estuviera dibujado a las apuradas. Es la más floja de las cuatro.

Ecus es una joven heroína que fue elegida para mantener a raya a unos seres interdimensionales que se manifiestan en la nuestra. El guión es de Ariel de la Fuente, bastante novedoso, y el dibujo de Marcos Amarilla, bastante influenciado por el manga.

Luego le toca el turno al Consejo de la Justicia, que en este primer capítulo apenas logra desarrollar algo, pero deja con ganas de más. El guión es de Cristian Markevitz y el dibujo de Jeremías Urtubey, quienes dan vida a este grupo de superhéoes que se encarga de impartir justicia desde su base situada en el Planetario.

Y por último tenemos a Luis Díaz y Roberto Viacava, quienes nos presentan a Estigma, un muchacho que pasa de ser una persona común a entrenarse para convertirse en un justiciero. Esta última historia es la mejor tanto en guión como en dibujos, y da un gran cierre a este compilado de superhéroes argentinos.

H de Héroes tiene ese pequeño detalle en particular: todos son superhéroes argentinos, que existen en nuestro tiempo y realidad, y en sus historias aparecen calles y monumentos que vemos todos los días. Es un gran esfuerzo de sus autores editar esto (de forma impecable) y se nota que casi todos dieron lo mejor de sí por sus creaciones. Ese esfuerzo y determinación - me parece- son fundamentales para el futuro de la historieta nacional.

© Díaz / Viacava

LUPIN nº421

1

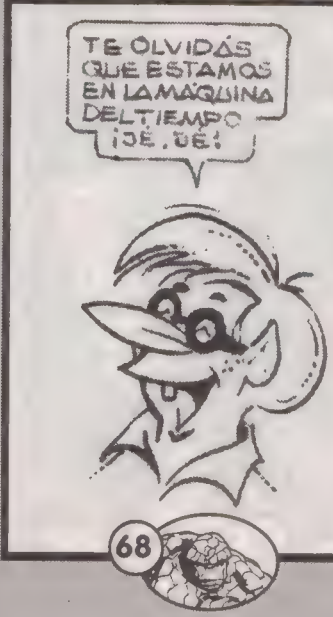
por Dr.Sax

Revista de 68 páginas en blanco y negro, publicada por Ediciones G.D.S.. Septiembre de 2000. Precio: $ 2.00.

Lúpin! Uy, dió, qué RARO. Por supuesto, el resto de mis co-equipers de la Mesa masacrarán al ejemplar en cuestión (con justa razón) con cuchillos de cocina y ravioleras, pero aquí está el anciano velociraptor para aportar su granito de antigüedad. Que es el siguiente: Lúpin es una cápsula del tiempo de la edad de oro de la historieta argentina, una suerte de anacronismo que debe ser leído desde los anteojos de la nostalgia: intentar leer Lúpin siendo mayor de 9 años y menor de 40 es un ejercicio de autoflagelación (y ponerle puntuación, ni les cuento).

Y además Lúpin es tan RARO: un extraño tipo de aventura donde no hay malos, donde el protagonista nunca lucha solo, ayudado hasta por perfectos desconocidos, un raro mundo solidario donde no hay mal que no pueda ser vencido con trabajo, alegría y un montón de amigos leales. Así, los autores Guerrero y Sídoli siguen escribiendo desde adentro del túnel del tiempo cual impertérritos Tony y Douglas nacionales y populares, contando aquellas viejas aventuras MODERNAS donde la tecnología siempre era buena y nos mejoraria la vida, pero sin olvidarnos de aquellos Valores que terminarían dándonos un país mejor y para todos. Lamentablemente, el 2000 nos encuentra desunidos y dominados, y los repuestos para biplanos son escasos de veras, hermano.

Pero ¿quién soy yo para pincharle el globo a la gente? Estos pibes vienen haciendo el aguante hace treinta y cinco años en el culo del mundo y sólo se merecen lo mejor. Eso sí, la próxima vez, tomen la máquina del tiempo a los 20´s, se traen un Bleriot o un Curtis Jenny de fábrica y se ahorran tanto lío. Qué me contursi!



© G.Guerrero

MACROSS 7 TRASH nº1

5

por Caba

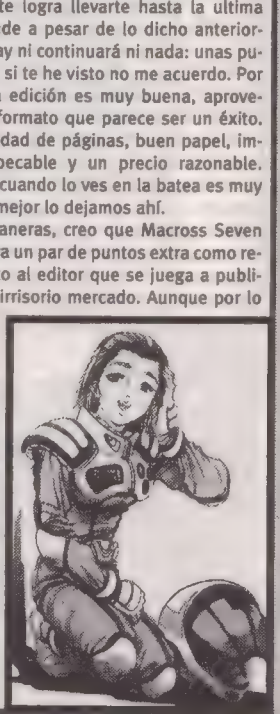
Album de 100 páginas en blanco y negro, publicado por Editorial Ivrea. Octubre de 2000. Precio: $ 3.50.

Sin duda un clásico especimen del manga futurista. Con una ambientación Robotech (meramente de decorado, por lo menos en este primer número), la historia es la clásica telenovela de las tres de la tarde, para que se calienten las viejas. Pero respetablemente bien escrita y dibujada por Haruhiko Mikimoto, o Silvato Kawasaki, da lo mismo. La obra está realmente bien dibujada, admitámoslo. Pero bueno, con eso no es suficiente para maravillar.

Bien, todo comenzó con la televisión.. perdón, digo, todo comenzó cuando una tal Teniente Mahara, que se retira del ejército, o las fuerzas Robotech e intentan asesinarla, por mandato de un tipo que es el padre de un piloto que murió cumpliendo su deber. Este la culpa a Mahara ya que estaba bajo sus órdenes y todo ese rollo. Pero es justito justito salvada por un pendex con rollers flotadores. Si viste a estos dos personajes, ya los viste a todos, ya que todas las minas parecen de 16 añitos, son inocentemente sexies y profundamente traumadas por su pasado. Y los tipos son duros, supongo facheros, estúpidamente misteriosos, circensemente acróbatas, y todas se los quieren mover. Entonces resulta que el pibe es la estrella de un equipo que corre con estos rolles-barrilete y la tiene re-clara. Se conocen dos o tres personajes más, y el pibe se vuelve a encontrar con la Teniente, pero en el cementerio y, a su vez, con una amiguita del equipo deportivo. Situación triangular, de celos sin motivo y condimentada con vampiros futuristas. Sin contar que los asesinos vuelven para terminar el trabajito. Todos contra todos y continuará.

A pesar de lo cursi y repetitivo, la historia milagrosamente logra llevarte hasta la ultima página, donde a pesar de lo dicho anteriormente no hay ni continuará ni nada: unas publicidades y si te he visto no me acuerdo. Por otro lado la edición es muy buena, aprovechando un formato que parece ser un éxito. Buena cantidad de páginas, buen papel, impresión impecable y un precio razonable. Realmente, cuando lo ves en la batea es muy lindo. Pero mejor lo dejamos ahí.

De todas maneras, creo que Macross Seven Trash se lleva un par de puntos extra como reconocimiento al editor que se juega a publicar en este irrisorio mercado. Aunque por lo que sé, estos muchachos de Ivrea la vienen pilotеando bastante bien. A pesar de que no consumo sus productos, creo que valía la aclaración.



© Haruhiko Mikimoto

ORION nº7

8

por Diego Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC Comics. Diciembre de 2000. Precio: u$ 2.50.

Me atrevo a decir que desde que el legendario Jack Kirby hiciera su última aventura del Cuarto Mundo, jamás nadie había podido captar tan bien ese espíritu como lo hace en este título el maestro Walter Simonson. Después de las idas y venidas del barbeta John - me cago en la continuidad porque me creo con chapa- Byrne, otro fan de Kirby se hizo cargo del título, y desde el nombre de la revista, nos avisa que en lugar de tratar de amalgamar aventuras de todos los personajes de Kirby, esta vez Orion, el hijo de Darkseid, es el protagonista. Quizás debería decir el "supuesto" hijo de Darkseid, ya que Byrne en su estilo telenovelesco, puso a este personaje en un rol típico de Andrea del Boca ("Oh, era todo mentira, Darkseid no es mi padre... pero tal vez esto sea mentira y sí lo sea... oh, qué duda"). Simonson barre todo de movida y vuelve a las fuentes (no a la Fuente para resucitar personajes) y Orion cumple la profecía de una buena vez por todas (y esperemos para siempre): mató a Darkseid. Así como lo leen, Orion mata a su supuesto padre y se hace cargo de Apokolips. El es el nuevo líder y ahora las cosas se van a hacer como él dice... Claro que al verdadero hijo de Darkseid esto no le gusta nada (en realidad, nada le gusta un carajo) y así este número nos presnta el enfrentamiento ineludible entre los supuestos hermanastros, Orion y Kalibak el cruel. Acostumbrado a que Orion le pase el trapo cada vez que se enfrentan, esta vez Kalibak cuenta con la ayuda de un cinturón tecnoamplificador de poder que le provee el siniestro y rastrero Desaad. Gracias a este artilugio, el monstruoso Kalibak sacude a Orion hasta que su nueva amiguita, Mortalla, lo salva y Orion va directo contra Desaad, quien no duda un instante en revelar el truco, y ahora es Kalibak contra Desaad y Orion contra Kalibak, cinturón roto de por medio. No es difícil deducir que Orion gana y como si fuera poco, termina apretando a Desaad para que le deje ver otros de sus experimentos... y ahí termina este número 7. La historia principal, claro, porque toda esta serie cuenta con backups de elenco rotativo tanto en lo artístico como en lo que a personaje se refiere. Este número la responsabilidad cayó en manos del talentosísimo Howard Chaykin, y la protagonista es Mortalla, quien se revela como seguidora de Darkseid y se queda con los restos del megacinturón.

Si bien ésta es la millonésima vez que parece que Darkseid está muerto, esperemos que Simonson lo mantega lejos de este título, no porque no me guste ese villanazo, sino porque Orion es un personaje con mucho potencial y el Cuarto Mundo está lleno de historias para contar sin Darkseid en el medio. Aguante los personajes de Kirby! Aguante Simonson!

SWAMP THING nº 8

7

por Lucas Varela

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC-/Vertigo. Diciembre de 2000. Precio: u$ 2.50.

Sí, volvió Swamp Thing. La mítica serie que vio nacer al sello Vertigo está de vuelta, pero no como la esperábamos. Ahora la historia está centrada en Tefé, la hija de nuestro conocido monstruo y Abby Holland, su amante. Tefé, que ahora es una adolescente traumada por su doble conformación (mitad humana y mitad vegetal), se escapó de su hogar adoptivo y vaga por los Estados unidos como en una road movie. La motivación que la lleva a emprender esta travesía es la búsqueda del Arbol de la Sabiduría, a quien intentará preguntarle por qué es así y por qué desprecia a los humanos.

A partir de esa premisa, Swamp Thing se convirtió en una de las series más atractivas que hay en este momento bajo el sello Vertigo. El guionista Brian Vaughan nos invita a seguir el viaje de Tefé y a sentir su lado vegetal. En este número hay una secuencia onírica (ambientada en los pagos del Dreaming, por supuesto) en la que encontramos nada menos que a Daphne, la mítica princesa que, al ser perseguida por Apolo, se convirtió en laurel. Daphne aparece como una presencia que guía a Tefé y le muestra cómo ven (y cómo sueñan) las plantas. Muy bueno. El dibujo de Roger Petersen tal vez sea un tanto convencional, pero con el correr de los números fue encontrando un camino.

En síntesis, un buen comienzo para Tefé y un nuevo reverdecer para esta serie, llevada a la excelencia (allá lejos y hace tiempo) por el incomparable Alan Moore.

TOMB RAIDER nº 8

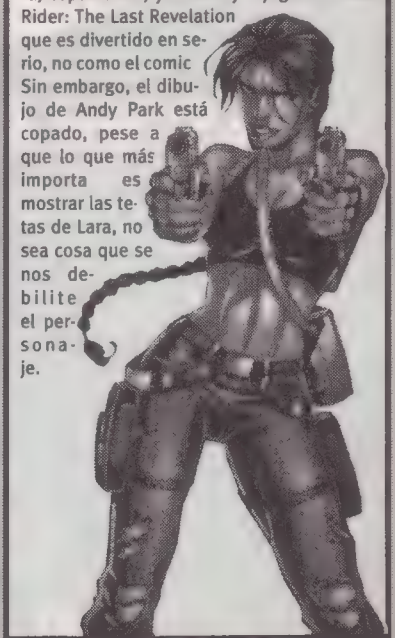
2

por José Luis Galtán

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Image Comics. Octubre de 2000. Precio: u$ 2.50.

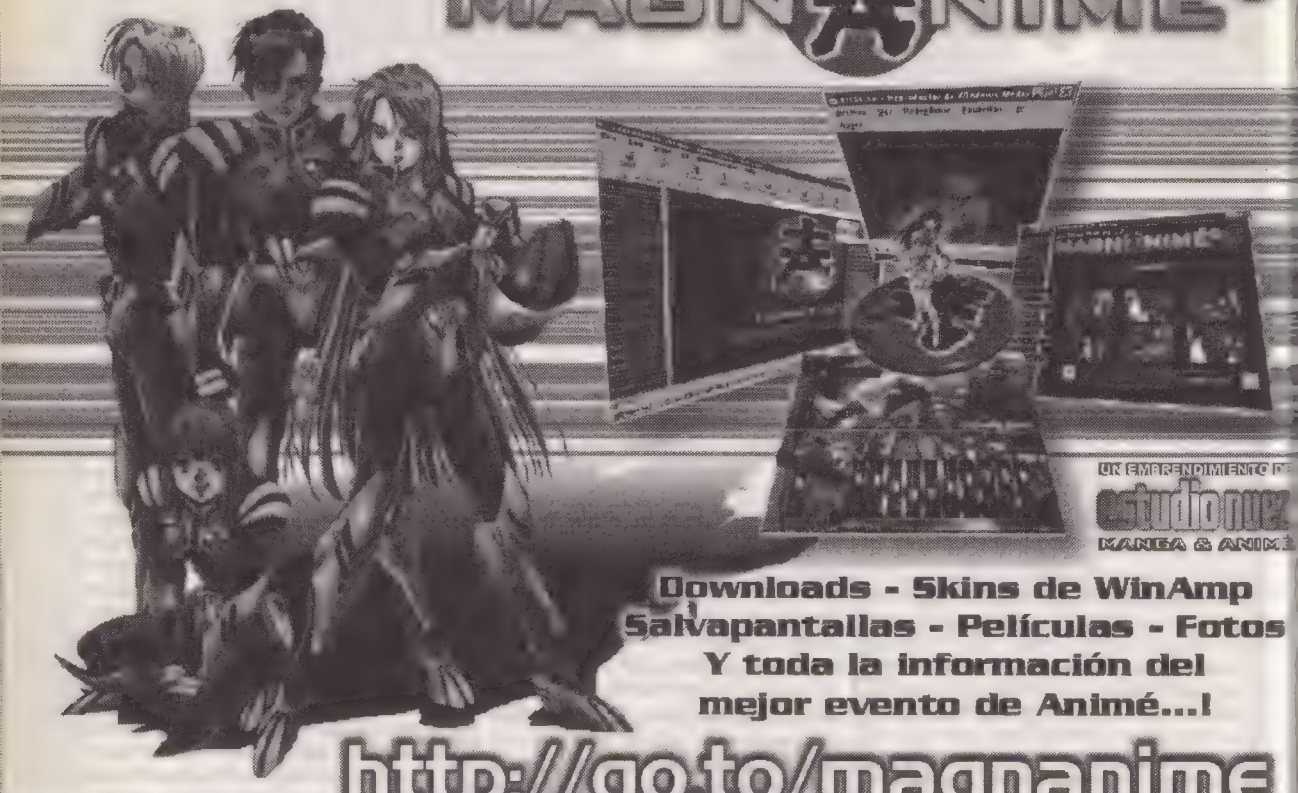
Hace algún tiempo discutí con una mina en un chat sobre Lara "en el video juego tengo menos forma de mina que Cris Miró" Croft, y esta mina insistía con que el personaje de la susodicha era un buen ejemplo para las mujeres porque era una mujer "fuerte". Entonces entendí que lo fuerte pasa por parecer (remarco esto) intocable (es decir, no me toques, tocate), que cague a tiros a medio mundo, que muestre las tetas y que diga frases de cine todo el puto tiempo y encima una más trillada qe la otra... y por supuesto que no dude nunca de nada, ¿para qué va a pensar?. Una mujer fuerte no piensa, sobre Carl Jung no le preguntes, ella es sólo una chica. Este tipo de ideas sobre los personajes femeninos son tan patéticas como sacar revistas con fotos del video-juego de Lara en bolas (ay, discúlpenme fans y editores ARGENTINOS... es que me gusta más Jill Valentine, vieron?). Pero lo más patético es que haya mujeres que crean en esto, ¿o será que los "machitos" tienen razón?. Supongo que este comic aporta su granito de arena para que sigamos entendiendo que lo que cree la mayoría es lo que importa, supongo que la mierda debe ser comodísima si millones de moscas andan en ella.

La historia de Dan Jurgens: a Lara la quiere muerta una sociedad secreta porque esta tiene el Eye of Shaherettin, Lara quema droga (¿?) y se escapa en un avión con una aliada (la cual le pregunta por qué hace esa vida si es hermosa y joven, sin ningún motivo explicable) a buscar respuestas sobre dicho artefacto (de más está decir que el tipo que la ayuda está obnubilado por ella). En eso, la sociedad secreta la encuentra, continuará, copadísimo, yo me voy a jugar al Tomb Rider: The Last Revelation que es divertido en serio, no como el comic Sin embargo, el dibujo de Andy Park está copado, pese a que lo que más importa es mostrar las tetas de Lara, no sea cosa que se nos debilite el personaje.



¡YA TENÉS TU LUGAR EN INTERNET!

http:// go.to/ MAGNANIMÉ®



UN EMPRENDIMIENTO DE studionuz MANGA & ANIME

Downloads - Skins de WinAmp
Salvapantallas - Películas - Fotos
Y toda la información del
mejor evento de Animé...!

http://go.to/magnanime

TODOS LOS NUMEROS ATRASADOS DE

COMIQUEANDO

ESTAN EN LAS SUBASTAS DE

mercado Libre.com

DONDE COMPRAS Y VENDES DE TODO

(Sí, los agotados también)

LOS SANITOS CONSEJOS DE: DANI THE O.

HOY: CÓMO DIBUJAR A AMORFI SIN SENTIRSE UN PELOTUDO

Y PARA LA CLASE QUE VIENE TE VOY A ENSEÑAR A DIBUJAR MINAS EN BOLAS Y A SACARTE EL SARRO DE LOS DIENTES CON EL PLUMÍN!!!
Y RECORDÁ: DIBUJAR AMORFIS PUEDE SER LA PROFESIÓN DEL FUTURO!!!
FIN

SANTIFICÓ: DANI THE O.

CAPTAIN BOOMERANG

Nombre Real: George "Digger" Harkness. **Creadores: John Broome y Carmine Infantino.**
Primera Aparición: Flash nº117 (1960).

HISTORIA: Ian Harkness y Betty, ambos australianos, se casaron cuando ella era muy joven. Durante la Segunda Guerra Mundial, ella comenzó a verse con un soldado americano llamado Walter W. Wiggins. Cuando la guerra terminó, Wiggins fue enviado nuevamente a Australia, a trabajar para una compañía de juguetes. Volvió a ver a Betty y ella quedó embarazada. George Harkness nace en Kurrumnura, un pueblito de Australia, como si fuera hijo de Ian, aunque este sabía que no era su hijo.

A temprana edad, George construye un boomerang. Su padre (Ian) y sus compañeros se ríen de él. Para demostrales que el arma funcionaba, Digger mata un ave con el boomerang, frente a Mick Wentworth, un compañero de clase. Este queda impresionado y se transforma en el mejor amigo de George. Obviamente, ambos vivían metiéndose en problemas con la ley y, cuando tenían dieciocho años, George dejó inconciente a un policía despues de robar un negocio. Ian Harkness quería entregarlo a la ley: discutió fuertemente con Betty y llegó a golpearla. Cuando Digger ve esto, lo deja inconciente.

Luego, Betty lo envía a Central City, en Estados Unidos, con W. W. Wiggins, quien manejaba la compañía de juguetes para la que supo trabajar. Ambos comienzan una línea de boomerangs y Wiggins crea la identidad de Captain Boomerang como un truco publicitario. Así comienza el trabajo de Digger en exhibiciones y campañas para vender boomerangs.

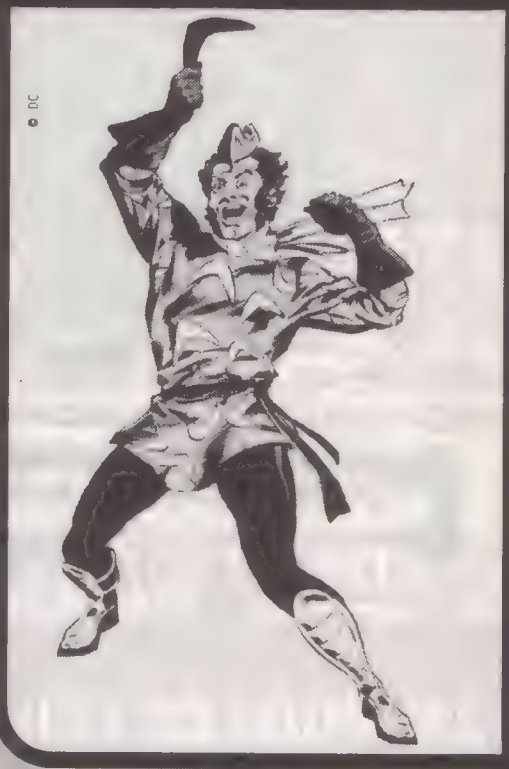
Tiempo después, Boomerang (a esta altura, todo un especialista en el arte de hacer trampa) trata de robar una billetera en Central City, pero tiene la mala suerte de ser visto por Flash (Barry Allen). Este trata de frenarlo, pero Digger lo deja inconciente con un Boomerang. Todos quedan impresionados. Así es como el Captain Boomerang comienza su carrera criminal. Se enfrenta con Flash en repetidas ocasiones y es siempre derrotado. Forma parte de la Rogues Gallery (galería de villanos), un grupo de malechores que peleaban contra Flash, entre los que estaban el Mirror Master, Captain Cold, Heat Wave y el Weather Wizard, entre otros. Todos ellos se enfrentarían a Flash en diversas oportunidades, pero siempre saldrían derrotados. También forma parte -sólo ocasionalmente- de la Secret Society of Super Villains.Finalmente, Flash muere durante una crisis que amenazaba a la Tierra y la Rogues Gallery pierde su principal razón de ser.

Cuando Gordon Godfrey es enviado de Apokolips para desacreditar a los héroes frente a la opinión pública, Boomerang es arrestado por robar una joyería. Apenas cae en la cárcel, conoce a Amanda Waller y al Suicide Squad, un grupo formado por criminales y mercenarios que, a cambio de su libertad o dinero, realizaban misiones peligrosas para el gobierno norteamericano. Luego de la derrota de Godfrey, el inescrupuloso Boomerang decide quedarse en el grupo.

Digger permanece en el Squad durante un largo tiempo. Cansado de seguir el buen camino, toma la identidad del Mirror Master (entonces muerto) y comienza a robar bancos y joyerías. Amanda Waller descubre la fachada y, luego de amenazarlo y castigarlo, lo deja seguir en el Squad.

Boomerang volvió a Australia en dos ocasiones. La primera, para combatir contra las fuerzas alienígenas que invadieron la Tierra bajo el mando de los Dominators. Ahí se encontró con el odio de su pueblo, ya que todos pensaban que era un americano que se hacía pasar por australiano y su carrera criminal daba un mal nombre a Australia. La segunda vez que fue a su país natal, asistió al funeral de su madre. Allí se enteró de que Walter Wiggins era su padre.

Digger continúa un tiempo más en el Suicide Squad, pese a que Waller lo deja en una isla desierta durante casi un año, en venganza por una broma con unos pasteles. El Squad seguiría operando y Boomerang sería parte importante de él hasta que -corrupto hasta la médula- los traiciona en una misión contra los Silicon Dragons, en Hawaii, donde Deadshot le inutiliza ambas manos con sendos disparos a quemarropa. Desde entonces, las reemplaza con potentes prótesis metálicas.



Un tiempo después, toda la Rogues Gallery es engañada por Neron (un poderosísimo demonio) y, al cumplir un encargo de este, todos mueren en explosiones, incluído Boomerang. Pero luego Neron los envía desde el Infierno a atacar la Tierra, sólo para conseguir hacer un trato con Flash (Wally West). Wailly hace el trato con Neron y Boomerang, junto con los demás, resucita.

Cuando Wally muere para vencer a Cobalt Blue, una versión de un futuro alternativo toma su lugar como el nuevo Flash. Este Wally, más violento y poderoso, hiere gravemente a Boomerang y lo deja paralizado después de un robo. Así es como Digger se obsesiona con la idea de vengarse y, junto a la Rogues Gallery, crea a Replicant, un poderoso ser que se enfrentaría a Flash. Actualmente, Boomerang intenta recuperarse de sus heridas y volver a caminar, aunque esto sea casi imposible. Pero yerba mala nunca muere, y a este irredimible villano le quedan muchas batallas por pelear. **(Sebastian Ballesteros)**

EXTRA-DATA

Cuando la Rogues Gallery es asesinada en la miniserie Underworld Unleashed, los fans pusieron el grito en el cielo. Hicieron tanto despelote, que Mark Waid, el guionista que los mató, se vio obligado a resucitar a Boomerang y a los otros en las páginas de Flash. Si bien Boomerang está actualmente paralizado en una cama con graves quemaduras, ya hay más de uno que quiere verlo de nuevo en acción, ya sea como villano o junto al glorioso Suicide Squad. Y no faltará mucho para que alguien recupere a Boomerang y lo vuelva a transformar en lo que es: un gran personaje

Dibujo de Santiago Caruso

AKHORST ASYLUM

por Andrés Accorsi

MUCHISIMAS CARTAS E E-MAILS ESPERAN RESPUESTA APILADAS EN MI ESCRITORIO Y ESTA VEZ, DEBIDO AL ESPACIO QUE LE DEDICAMOS A LA POLEMICA DESATADA POR EL ARTICULO DE CLAUDIO URIARTE (COMPADRE...) EN PAGINA/12, TENEMOS UNA PAGINA MENOS QUE LAS CINCO HABITUALES. DISCULPAS, ENTONCES, A LOS QUE ESPERAN PACIENTES VER PUBLICADA SU CARTA, Y LES PROMETO QUE EN EL PROXIMO VOLVEMOS CON CINCO PAGINAS A TODO ASYLUM.

Arrancamos con **Sebastián Rizzo**, de Villa Luzuriaga, quien critica duramente a Lucas por El Dié y lamenta que Caballero Rojo se haya ido a otra editorial, ya que **"el Caballero nació en Comiqueando y debe morir en Comiqueando Press. Además, mi sexto sentido me dice que la nueva editorial, a la larga, los va a cagar"**.

Ojalá te equivoques, Sebastián. Hasta ahora, la etapa Samizdat Ediciones del Caballero viene sufriendo muchísimas demoras e inconvenientes, pero todos confiamos en que se deben más a la falta de experiencia (uno cree que editar comics es fácil, pero una vez que la ves desde adentro, te querés matar), que a una mala voluntad de los editores o a una falta de interés en el público. Y hasta donde tengo entendido, El Dié no sale más. Gracias y volvé a escribir.

Esteban Rivero, de Avellaneda, hace cuentas y deduce que llevaba un año sin escribirnos. **"Una verdadera falta de respeto. Perdonadme, oh todopoderosos dioses de los cuadritos, vosotros que todo lo sabéis antes que la profana Wizard! Piedad, piedad!"**. Estás perdonado, fiel creyente. Y a ver cuándo se ponen las pilas seis o siete herejes que llevan mucho tiempo sin escribir (no los quiero nombrar, pero...).

Esteban festeja la aparición de toneladas de material viejo de Zinco a precios de saldo en una comiquería céntrica, ya que pudo completar series que coleccionaba hace años por chaucha y palito, y finalmente agrega:

"Nunca puede faltar el párrafo dedicado a la adulación y obsecuencia, pero creo que es totalmente merecido porque, después de six años, Comiqueando sigue siendo bárbara. De hecho, creo que es la única revista que compro ininterrumpidamente desde Mayo del '94. No creo que el hecho de que yo compre la revista sea gran cosa, pero si de algo les sirve saberlo, sigo firme como rulo de estatua, aunque no les escriba. Les deseo que sigan creciendo a lo largo del 2000 y que llegue el color y que vuelva la mensualidad, que en dos horas se me termina la revista".

Gracias, Esteban, y por supuesto que

Dibujo de Adrián Lodi

Sobre todo porque muchas veces nos preguntamos cuántos de los lectores de la primera hora nos siguen comprando, cuántos se engancharon en los últimos años, qué compran ahora los que dejaron de comprar Comiqueando y qué compraban antes los que ahora compran esto, entre otras boludeces de marketing-ficción. Me alegro que te sigamos cebando cada dos meses. Y volver a la mensualidad, ya explicamos muchas veces por qué no lo queremos hacer. ¿Color? Ni en pedo. Las revistas que salen a color tienen tantas posibilidades de cumplir con una periodicidad como yo de levantarme a Carmen Electra. Hasta la próxima!

Desde Arguello, Córdoba, nos escribe **Aníbal Ocanto Romero** quien, además de un pilón de majestuosos dibujos que no veo la hora de publicar, manda una carta que dice así:

Queridísimos Amigos de Comiqueando:

Como lo prometido es deuda, vuelvo a escribir, no sólo para mandar un par de dibujos, sino porque como dijo el enchufe "es bueno estar en contacto", aunque sea para tratar los mismos temas de siempre (comic vs. manga, manga vs. comic, Lazer vs. Comiqueando, Marvel vs.DC, DC vs. Marvel, Marvel vs. Capcom y etc., etc.).

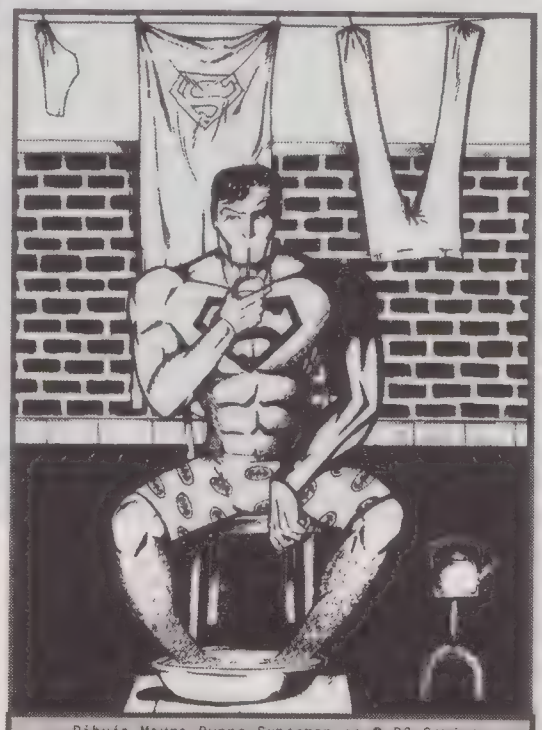
Y así, leyendo la Comiqueando, me di cuenta de que aún se sigue con el mismo tema de antaño: que el manga esto, que el animé lo otro, que el manga es feo, etc. Y yo no sé por qué tanto kilombo, no sé por qué tanto palo a los pobres ponjas, siendo que prácticamente todo el país ha crecido viendo series como Astro Boy, Cobra, Mazinger Z, Centella, El Justiciero, gren Daiser, Capitán Futuro, Iron Man 28, Arbegas y qué sé yo cuántas más. En esa época yo disfrutaba viendo esas series, como también disfrutaba con los Super Amigos, Thundercats, He-Man y hasta Los Pitufos.

Creo (no lo afirmo) que si en esos turbulentos días hubiese existido una revista de información para decir "A esta serie le faltan tantos capítulos", o "Esta otra fue censurada en tales partes", también habrían existido los que reclamaran los capítulos faltantes y las partes censuradas. Pero las cosas no fueron así. Las series se emitían hasta donde llegaban, o hasta que dejaron de tener éxito, y nadie reclamaba nada. Yo, por ejemplo, me enteré como ocho años tarde de que los Thundercats no terminaban después de las pruebas de Lion-O, sino que seguían y aparecían nuevos personajes

como los Lunataks, los nuevos Thundercats (Linx-O, Pumara y Bengalí) y un Mumm-Ra muy debilitado después de su derrota. De haber existido una revista de información, muchos chicos habríamos pedido esos capítulos. Y con respecto a la censura... a los pobres chicos de hoy les han tocado unos padres bastantes conservadores. Ven una teta y ya es pornográfico, ven un culo y ya es pornográfico. Y claro, los chicos no pueden ver Ranma, porque Ranma es un "travesti" y se pone en bolas cada dos por tres, pero sí pueden ver cómo franelean los chicos de Verano del `98. Por favor! En el `83 daban Cobra: minas en bolas y violencia a granel. ¿Alguien se quejó? ¿Salieron muchos degenerados y psicópatas de esa generación? Yo creo que no.

También hay que tener en cuenta que los Comiqueros tenemos ventajas y desventajas respecto de los Otakus. Primero, tenemos una barrera idiomática que se puede cruzar fácilmente (con un mínimo conocimiento de inglés y un buen diccionario) y esto nos permite conseguir y entender cualquier material que nos resulte medianamente interesante, pero no tenemos tanta suerte con la tele: muy pocas series tienen su propio dibujo animado. Los Otakus, en cambio, tienen prácticamente una serie animada por cada manga, pero el idioma es un problema realmente gigantesco. Otra de las ventajas que tienen es que las obras, por más berretas que sean, tienen un principio y un final. Eso no es garantía de que una editorial local vaya a publicarlas completas, pero es mejor que engancharse con una serie buena, y a los tres números recibir la noticia de que se cancela por falta de ventas. Y por último, al tener siempre el mismo grupo de dibujantes y guionistas, conservan su frescura y calidad (ni que fueran productos lácteos, no?), mientras que los americanos cambian constantemente guionistas y dibujantes, con lo cual el producto final se hace muy variable. No estoy seguro de que todo esto sea posta, pero para mí es razón suficiente".

Y la carta sigue, con algunos conceptos elogiosos que mucho agradezco y el pedido de que publiquemos la tapa de los X-Simpsons (la del nº4, ¿se acuerdan?) en forma de poster. Ya explicamos que agregar posters nos obligaría a aumentar el precio de la revista, y no es la idea. Aníbal también propone publicar un especial a color con todas (o por lo menos las mejores) tapas de Comiqueando, algo que a mí particularmente me encantaría, pero que no sé cuántos de ustedes querrían comprar. Antes de gritar "Yoooooo!!", piensen que sería una especie de álbum de 48 ó 52 páginas sin texto y a unos nueve o diez mangos de precio de tapa. Aníbal celebra la proliferación de lectoras en el Asylum y cierra con una seguidilla de puteadas **"para no perder esta sana costumbre"**. Mil gracias, y volvé a escribir.



Dibujo Mauro Bueno Superman es © DC Comics

Humberto Luna <luna@netverk.com.ar>, a esta altura un clásico de esta sección, manda un sesudo e-mail que dice así:

Estimado Andrés:

¿Cómo estás?. Espero que bien. No voy a reiterar mis elogios para la revista (que cada día me gusta más), sino decirles que sigan así, con el único medio de difusión estable y coherente que tiene la historieta en nuestro país.

Pero te escribo para poner énfasis en un pedido mío, sobre una nota que hable de los comics americanos que han sido publicados en castellano. Obviamente no es mi deseo insistir en la nota (que sigo deseando alguna vez se haga), porque la revista la dirigís vos, y creo que lo hacés muy bien. Todos sabemos, y son innegablemente una lamentable característica de estas editoriales, la baja calidad de reproducción. Es paradigmática la anárquica forma de publicación, la discontinuidad de Novaro, los colores erróneamente aplicados en las revistas de Bruguera, incluso ese tamaño de página que no sé con qué criterio fue elegido. Yo también me espanto de las truchísimas ediciones blanco y negro de Vértice. Pero te cuento que se me caen las babas cuando acaricio una edición de los "Hombres X" de La Prensa, que me meo encima si me regalan una "Superhombre" de esas editadas en Argentina en los `50 (Muchnik Editores???!!), que me angustio cuando recuerdo las Novaro que tiró mi vieja hace años.

¿Sabés por qué, Andrés? Porque a pesar de mi profesión de médico y docente universitario no me averguenza (y me enorgullezco de) afirmar que las historietas de superhéroes forman parte de mi patrimonio cultural, junto con Homero, Verne, Cortázar, Cervantes, Wenders, Jarmusch, Eisestein, Zappa, los músicos de Canterbury, Cave, Freud, Van Gogh, Lichestein, Warhol, Marx, Ingenieros y un larguísimo etc para no seguir escribiendo decenas de renglones. Y son ESAS "historietas" (todavía no las llamaba comics) las que leí y atesoré las que me metieron en este mundo del Noveno Arte. A esas revistas yo las amo a pesar de lo criticable desde el punto de vista técnico e incluso de la falta de criterio artístico de quienes eran responsables de las ediciones.

Por otro lado no podemos pretender, si deseamos generalizar esta rama del arte, que todo el mundo lea inglés, como tampoco podemos pretender que todos lean japonés para disfrutar de Adolf, o francés o italiano para otros autores y obras.

Y hay también -confieso- una tendencia al coleccionismo, que creo comparto en mayor o menor grado con otros aficionados. Esta actitud de acumular tesoros (¿quién que ame a la historieta de superhéroes no desea aunque sea un poco la carrera de Flash y Superman de Novaro?), me parece también respetable y sé que la comparto con muchos tipos de mi edad (39) que arrastran esta "manía pintoresca" desde la infancia. Quienes queremos acumular algunas historietas viejas en castellano tenemos también "gusto por el orden, por las clasificaciones, por la perfección del detalle..." igualmente que vos sentís respeto y te inclinás hacia una edición original. La diferencia está en que lo tuyo aparentemente no requiere una explicación y parece ser que lo mío sí.

Mi estimado Andrés, como verás de ninguna manera mi deseo es polemizar con vos (que por otro lado conocés de esto muchísimo más que yo). Mi intención es exponer Mi forma de amar la historieta. Espero me comprendas. Y ya que estamos, te confieso que me gustaría que cambiaras de opinión, no sobre tu forma de pensar sobre las ediciones en castellano sino sobre hacer una nota que hable del tema. Esto último no lo tomes tan en serio.

Un abrazo y hasta siempre.

Humberto Luna

Y bueno, así da gusto disentir, no? Ante todo, te entiendo perfectamente y respeto 100 % tu pasión por esas revistas que me obsesionaron en mi infancia y que ahora no toco ni con una lanza. Pero ese es un mambo mío, que con la edad me he vuelto un purista de mierda. Lo que siento es que esas ediciones no tienen ningún valor que exceda el nostágico (y el económico, que en el Parque y en las comiquerías te arrancan la cabeza por cualquier Novaro hedionda y hecha crosta), es decir, no sirven para leer (porque están censuradas y mal impresas), ni para coleccionar (porque todas se cortan en cualquier lado y saltean números al azar). Y si empezamos a rescatar cosas viejas, chotas y caras cuyo único mérito sea el de haber-

nos acompañado en la infancia... qué sé yo... vamos a terminar todos pagando fortunas por los muñequitos del chocolatín Jack, o hipotecando la casa por una rueda de camión Duravit, o cambiando la I-Mac por el Cerebro Mágico. O sea que el argumento de la nostalgia lo entiendo, pero no lo compro.

Es cierto que, para masificar el consumo de la historieta, no podemos pretender que todo el mundo lea inglés. Por eso la edición castellana del material yanki sirve como puerta de ingreso, como punto de partida para el comiquero novato... que no es el lector al que apunta Comiqueando. No es por discriminar ni por echarle filt a nadie, pero se supone que acá estamos entre comiqueros que ya dejaron atrás esa primera etapa y, de todos modos, esa primera etapa casi nunca incluye un material tan antiguo como el que vos citás.

También, habrás notado que muchas preguntas al Oráculo se centran en la edición castellana de distintos comics yankis y a todo el mundo le contestamos con onda, cuando bien podríamos responder "Comprá la edición original y dejate de romper las pelotas". Además quiero destacar una nota publicada en el nº11, donde la dupla Ostuni-García reseñó todos los intentos por publicar comics de Marvel en nuestro país. Los muchachos se rompieron el culo para juntar toda esa data y a ningún lector se le movió un pelo. Pero, ya que lo pedís tan educadamente, vamos a abrir el juego y pedir la opinión de la muchachada. ¿Les gustaría una sección que reseñara las ediciones castellanas de distintos personajes (o autores) de origen anglosajón? Estamos abiertos a sus sugerencias. Gracias, Humberto, por los elogios, y hasta la próxima.

Pasamos a otro clásico, **Gabriel Peralta,** de Pergamino, a quien el Negro Botticelli logró cebar mal con Alack Sinner a través de su Qué Momento! del nº44. De ese mismo número, Gabi destaca la ficha de Overlord, el reportaje a Sergio Aragonés y el Informextra sobre revistas de información **"aunque no conozco a la mayoría de las publicaciones"**. No sabés cómo te envidio.

También me cuenta que casi se suicida cuando, en una comiquería de Capital, vio la Steampunk nº1 al demencial precio de veinte mangos (!) y se embarca en una larga diatriba en contra de Cliffhanger y sus poco prolíficos autores, **"no así con el capo de Ramos, que se rompe el alma intentando hacer interesante su Crimson"**. Gabriel se pregunta:**"No creo que DC y WildStorm estén contentos con lo que está pasando en Cliffhanger, pero no veo que hagan algo al respecto. ¿Qué pasa en realidad? ¿Cómo se maneja este tema de los imprints?"**

En el caso puntual de Cliffhanger, los autores tienen contrato con Jim Lee y lo firmaron mucho antes de que el Chino le vendiera WildStorm a DC. Ese contrato habilita a los autores a hacer LO QUE SE LES DE LA GANA, en los tiempos que ellos quieran y en la forma en que quieran (pueden, por ejemplo, sub-contratar a otros dibujantes o guionistas). De igual modo funcionan los contratos de otro subsello de WildStorm, Homage, cuyo principal título (Astro City) también lleva años saliendo cuando a Kurt Busiek se le cantan las tarlipe. Y lo mismo rige para America`s Best Comics, donde Alan Moore tardó un año y medio en publicar seis números de The League of Extraordinary Gentleman. Obviamente, a DC le gustaría que estos títulos salieran más a menudo, ya que todos ellos dejan pingües ganancias, pero Jim Lee logró capturar a todos esos monstruos bajo su sello editorial a fuerza de prometer -además de un billete más que aceptable- absoluta libertad en materia de fechas de entrega. Habrá que ver qué pasa cuando estos contratos se venzan y los autores tengan que renegociar con los nuevos jefes del Chino Lee. Gracias, y hasta pronto!

Dibujo de Hellspawn / Angela es © Todd McFarlane

Otro habitué con celda propia, **Adrián Lodi,** de Adrogué, nos bombardea con muchísimas cartas **("lo que pasa es que poder conversar con ustedes y sobre todo sentirse escuchado, no se da muy seguido, sea el medio que sea")**. Adrián agradece la ficha de Cyborg **("estuve a punto de pedirla, pero me ganaron de mano")**, dice que disfruta tanto de Futurama como de Los Simpsons, felicita a Fede Pazos por Floripondio el Sorete Saltarín **("una tira que tendría que reemplazar a más de una tira diaria que veo en algunos diarios y que ya cumplieron su ciclo hace lustros")**, pregunta cuál de las dos tapas del nº45 vendió mejor (parejo: la JLA ganó en comiquerías y Futurama en kioscos), afirma que Powerbull "me parece bastante chota, pero recién empieza y necesitaría un poco de tiempo para repuntar, digamos unos 50 ó 70 números más". Y finalmente, Adrián dedica una de sus mini-cartas a estos conceptos: **"Esta mañana tuve la infausta idea de hojear de garrón la Dragon Fall que ocupa espacio en los kioscos. La verdad, muy lindos los dibujitos. Pero tantas puteadas al pedo me aburren un poco. Sin hacerme el puritano, me da qué pensar qué tipo de reacción puede tener un padre si ve a su hijo pendejo leyendo una revista como esta. De todas maneras, estoy en contra de andar emboisando revistas así, tan libremente, cuando lo más grave es -en realidad- el poco ejercicio neuronal que destilan las páginas de la tal Dragon Fall.**

Muy lindo el correo, con cartas de enanos mentales que dudo que puedan dejar de lado alguna vez la edad de los granitos y las pajas frenéticas diarias. En fin, en mi humilde opinión, la Dragon Fall es como una gran montaña de mierda: ensucia, huele mal, no sirve. Por último, el tal "Vegetal", que putea atrás de su seudónimo, me recuerda al Müle, eterno puteador oculto en las sombras, amparado por una careta de falsa valentía y mediocridad".

¿Y sabés cómo se llama la sección de Vegetal en España? La Verdulería! Obviamente, acá no le pusieron el mismo título, porque desde 1994 hay una sóla Verdulería y es la de tu querido Doktor Müle. Pero sí, eso es lo divertido de los seudónimos, poder putear sin dar la cara. Si no, preguntale a Javier "Vegetal" Doeyo, que firma notas en varios medios como "editor de Dragon Fall" pero no pone su nombre en la publicación que -según dice- edita. ¿Y sabés por qué Dragon Fall recurre tan excesivamente a la puteada fácil? Porque es su único atractivo. Sin esa condición de "transgresora", la revista pasa absolutamente desapercibida. Por eso, para Doeyo es buen negocio que lo censuren, que los imbéciles del Gobierno refrenden sus credenciales de "transgresor". Si en vez de venderla como "La revista a la que el Gobierno cesura", la vendieran como "La revista copada y divertida que vos querés leer", DF se cae a pedazos. Pero bueno, hay público para todo. Gracias, Adrián, y seguí escribiendo.

Javier Pafundi (vecino de acá nomás, pleno Belgrano R), me cuenta que estuvo en nuestra Feria de Historieta Argentina y la pasó bomba. Allí consiguió varios números atrasados de Comiqueando "de los cuales agradezco la desaparición del comic de Cazador, la Página del Avechucho y Charlas en el Parque". Javier está descubrien-

do recién ahora el comic nacional y se copó con Mikilo, Animal Urbano y Caballero Rojo, a su juicio **"la mejor historieta argentina"**.

Del nº45, Javier destaca a Powerbull (aguante!), las fichas y las notas de Futurama y la Verdul Age. Y mientras sigue esperando un informe sobre las Tortugas Ninja (vendrá, pero no sé cuándo), nos pide que reeditemos el nº2 de Comiqueando y el nº5 de Caballero Rojo. Y por ahora, seguro que no. Pero chequeá nuestra página web, porque entre las notas que estamos subiendo, le hemos dado especial preponderancia a las que aparecieron en los números agotados (del nº2 hemos subido, por ejemplo, el Cebamiento Infinito y el Suplemento X-Men). Gracias, Javier, y seguí explorando la historieta argentina, que tiene mucho material super-recomendable.

Emanuel Valente <emanueljlamember@LatinMail.com> felicita por el sexto aniversario, se copa con las tapas de la JLA y pide, entre otras cosas, más espacio para Pantallazos, mesas redondas sobre cartoons, una guía sobre revistas editadas por Ledafilms y una nota sobre Hanna-Barbera (esa me gusta, no sé a ustedes...). Y en otro párrafo dice:

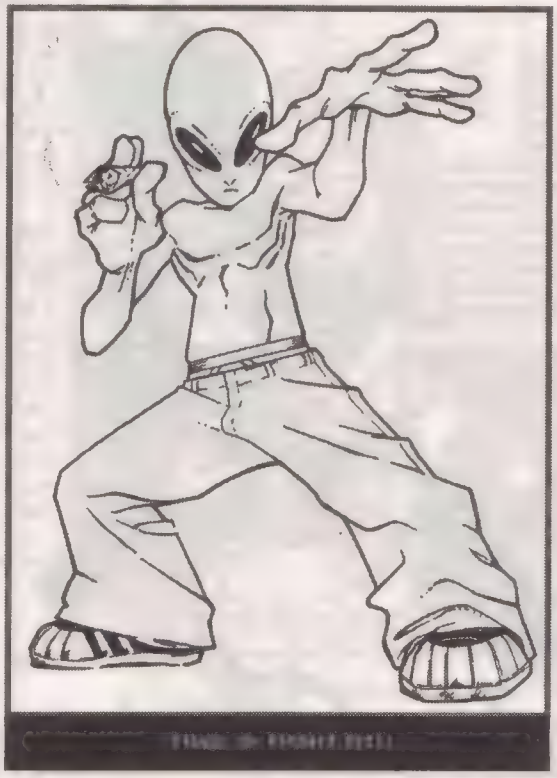
"Che, qué impresionante la animación argentina: Los Pintín y Pantriste en el cine, y animaciones independientes emitiéndose en la tele. Te juro, esto me pone re-contento. Tendrías que hacer una nota de García Ferré y otra nota sobre cómo se viene la animación nacional".

Las novedades que se van confirmando en materia de animación nacional están en Pantallazos y a García Ferré lo entrevistamos en el nº31, pero sí, es un momento fuerte para la animación nacional, y esperemos que la cosa no se quede en la cantidad, sino que empecemos a crecer también en calidad. Pero bueno, talento acá es lo que sobra. Gracias, Emanuel, y volvé a escribir.

Juan Cane <jcane@southlink.com.ar> (algo me dice que se trata de Francisco "The Corinthian" Cane?), dice:

"Estimado Doktor Akhorsi:

¿Cómo puede ser que, mientras yo estoy al pedo sentado escribiendo esto, usted se encuentre recorriendo la Comicon, devastando stands a tres manos y codeándose con astros del Noveno Arte como Todd Nauck y Rob Liefeld?".



Y bueno, el periodismo es un sacerdocio. Juan se copó con el origen de Deathbitch, está a full con Ni Ahí y Qué Momento! y arde por las notas de Dragon (¿qué te pareció?) y Hellblazer (la primera semana de Enero en tu casa). También felicita por el Suple JLA (y para después pide a la Legión), el reportaje a Jeff Smith y la nota de la Verdul Age, y afirma:

"Coincido con vos en que ese período es una age, y no tengo dudas sobre la age que le sigue, la Dark Age. Y si tuviera que situarla, diría que va desde el primer número de Miller en Daredevil hasta el nº1 de Astro City. Ya estoy esperando una nota de esta age!".

Che, esa es buena. Coincido bastante con tu delimitación de la "Dark Age", aunque te quedó un poco larga (15 años). También me parece que Astro City es bastante deudora de Marvels y que "Dark" es un nombre poco acorde con las gloriosas, maravillosas, exquisitas e inolvidables historietas que dio el comic yanki de los `80, pero bueno, como para empezar, no está mal. Ya veremos qué nombre le ponemos a esa nota cuando llegue el momento de hacerla (o sea, cuando el Suple JLA llegue a 1980). En otro orden de cosas, Juan exclama:

"Todavía estoy babeando con Sleepy Hollow!! AAAAAAAaarghgjktynnfff (si me decís que no te gustó, en la próxima carta te mando un original de Sailor XXX). ¿Es cierto que la próxima de Tim Burton va a a ser El Planeta de los Simios? Esperemos que no, aunque igual va a ser genial. (La próxima debería ser Scary Godmother! -esssssss!!)".

Sleepy Hollow me partió el cerebro, me pareció majestuosa. Y sí, aparentemente, la próxima de Burton es El Planeta... y sí, me encantaría ver su versión del fascinante comic de Jill Thompson.

Juan dice no tenerle fé a la peli de X-Men (contame qué te pareció) y puesto a pedir, pide reportajes a Alan Moore, Kent Williams, Dave Sim, Chris Bachalo, Warren Ellis, Ted McKeever, Jon Muth, Alan Grant, James Robinson, Peter Milligan y Kevin Smith. Te cuento que con este último charlamos bastante en San Diego, pero no se pudo concretar la entrevista, y con otro de los que nombrás sí tenemos el reportaje, esperando pista para publicarlo. Gracias, Juan (o Francisco), y hasta la próxima.

Pablo Najimovich <jessecuster@hotmail.com> (no tenés dirección de e-mail, guacho!), hace una pausa entre damajuana y damajuana de moscato para afirmar:

"Accorsi, te agradezco que cada dos meses nos des el placer de leer la mejor revista sobre y de comics de la Argentina, por afano".

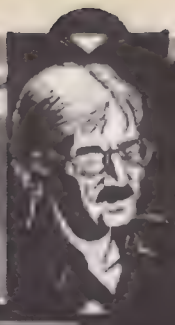
Pablo pide mi opinión sobre unas declaraciones formuladas por Grant Morrison en un reportaje publicado en la web (donde dice, para hacerla muy corta, que Tom DeFalco se lo violó, cuando este último era capo de Marvel) y... qué sé yo. Por lo poco que lo conozco, te diría que no le creo. Morrison es un mentiroso compulsivo y por ahí se cebó y exageró mal. O por ahí lo dijo como una figura retórica, ya que es muy cierto que DeFalco le rebotó un montón de ideas que después aparecieron en diversos proyectos de Marvel, firmados por otros autores que no eran ni escoceses, ni pelados, ni talentosos. Yo, por las dudas, lo tomaría con pinzas, y no es por defender ciegamente a DeFalco, que no es para nada santo de mi devoción. Mil gracias por los elogios, y hasta pronto.

Y terminamos con un e-mail que nos llega de Chile, obra de **Carlos Lucero**, quien nos elogia en forma desmedida y luego nos pide que le contemos el final de la saga del Confessor en Astro City (ni en pedo, pero de Altar Boy Caba contó casi todo en la ficha) y nos pregunta:

"¿Qué puedo hacer para comprar la Comicu desde Chile?. Yo no vivo en Santiago y me es muy difícil encontrarla, ya que voy más o menos cada seis meses a los lugares en donde se vende y en realidad sólo he comprado las últimas que pillo. Me gustaría que me pudieran dar una solución o algunas indicaciones".

La solución, estimado Carlos, está en www.comiqueando.com. En nuestra página web encontrarás todas las instrucciones para suscribirte a Comiqueando y no perderte nunca más un número, e incluso para conseguir todos los números atrasados que te falten (excepto los que están agotados, claro). Es fácil, sencillo, barato y -vivas donde vivas- muy seguro. Igual, ante cualquier duda, mandanos otro e-mail a info@comiqueando.com.ar.

Y hasta aquí hemos llegado. Me queda un espacio chiquito como cerebro de Claudio Uriarte para despedirme e invitarlos a seguir mandando sus cartas y dibujos a Zapiola 2149, 1ºA, CP 1428, Buenos Aires, o sus e-mails a akhorsiasylum@comiqueando.com.ar o a visitarnos y chatear con nosotros en www.comiqueando.com, o a encontrarnos en nuestro stand en Fantabaires, a partir del 8 de Diciembre. Gracias y hasta pronto!



ADOLFO SOSA, HERMANO Y COMPAÑERO DE AVENTURAS DE ESTE NUEVO MITO DEL COMIC NACIONAL, CUENTA TODO SOBRE LA ASCENDENTE CREACION DE CURCI, BASILE Y COGGIOLA.

Mikilo

En todos estos años que llevo como antropólogo y estudioso acérrimo de las culturas autóctonas de nuestra Argentina, nunca hubiera imaginado que mi vida podía interesarle a alguien que no sea alumno mío de la facultad. Pero desde que Mikilo, mi hermano de sangre y compañero de aventuras irrumpió en mi vida, mi destino giró hacia un rumbo tan fascinante como incierto.

Desde aquel día en que mi padre me reveló que tenía un hermano mitad hombre-mitad bestia, nacido de un pacto con Mandinga, todo cambió.

Tal vez conozcan algunos aspectos de nuestras vidas a través de una revista que circula en los kioskos y que lleva el nombre de mi hermano, Mikilo. Los responsables de esa publicación son Tomás Coggiola y Marcelo Basile (que me dibujan como un hippie envejecido de los dorados 70) y Rafael Curci, quien afirma saber todo lo que siento y hasta lo que pasa por mi cabeza, cosa que me parece un verdadero disparate.

Pese a estas discrepancias creo que los muchachos están haciendo un buen trabajo, y en sus páginas percibo algunas influencias de Oesterheld, Breccia, Zaffino, Mignola, Kirby, y otros tantos maestros de esta singular forma de arte.

Me gustó mucho el primer tomo, ese que narra mi encuentro con Mikilo, y supe que ahora están publicando la odisea que vivimos en la Patagonia hace sólo unos meses.

Parece que para el año que viene los muchachos achican el tamaño de la revista y le agregan más páginas, y tengo entendido que eso se debe a los caprichos del mercado.

Supe también que para lograr salir en fecha cada dos meses, Curci junta monedas guardadas en los sacos del ropero, (Coggiola y Basile otro tanto) y los tres encienden velas, hacen San Pilatos y rezan a cuanto santo milagrero deambula por nuestro santoral. Dejando a un lado estas penurias, los chicos están logrando llevar adelante un proyecto editorial denominado Tridente Comics (lo de Tridente creo que se debe a que son tres), y a Dios gracias se agrega al trío ya citado el talentoso Sergio Ibáñez, que a mi gusto, me dibuja mucho más atractivo.

No sé a qué tipo de publico le pueda interesar estas historias de Mikilo, pero sí estoy seguro de que son necesarias. Admiro a estos chicos y a tantos otros que como ellos, se esfuerzan por mantener encendida la llama de la historieta nacional. Caminando por la ciudad uno ve bien claro cual es la diferencia: En muy poco tiempo florecieron muchas tiendas y comercios de comics y al mismo tiempo colapsaron las últimas editoriales del género. Y de los escombros aparecieron estos singulares autores que se auto-editan, distribuyen su material en mano, pagan impuestos, activan imprentas, y hasta aportan con sus publicaciones algunos billetes a las arcas de los comerciantes de turno.

Y son estos jóvenes los que nos hacen falta para seguir confirmando nuestra identidad de historietistas, para no sentirnos muertos, ni postergados. Estoy seguro de que emergerán del fondo de las polvorientas bateas de los negocios y saldrán adelante por que tienen fuerza, talento y esperanza. Son esos chicos que andan por ahí... Mis queridos muchachos...

ADOLFO SOSA

Antropólogo de ficción y co-protagonista de Mikilo

Ilustración de Ariel Olivetti / Mikilo es © Curci / Basile / Coggiola

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 12 HS.

SECRETARIA DE 16 a 21 HS.

HUMORISMO Prof.: Garaycochea, Ibañez, Dufour	**ARTISTICO** Prof.: José Marchi
CARICATURAS Prof.: De los Rios .Dufour	**HISTORIETAS** Prof.:.Osvaldo Viola (OSWAL)
DIBUJO ANIMADO Prof.: Yiyo.	**ILUSTRACION** Prof.: CIUPIAK

DIBUJO HUMORISTICO PARA MENORES
Prof.: Goyo Mazzeo — 8 a 13 años

TALLER DE EXPRESION PLASTICA
Prof.: Ana Pill — 5 a 7 años

RIVADAVIA 1239 1°
Tel: 4381-2895. Cap.Fed. (1033
garaycocheaescuela@yahoo.com
http://garaycochea.turincon.com

123 Probando!

por Diego Accorsi, Andrés Accorsi, Dr. Sax, Caba, Sebastián Ballesteros y Fede Velasco

Una vez más, el mercado fue invadido por una plétora de nuevos lanzamientos y muchos pintan lindo, pero uno no sabe si suscribirse (y por ende, comprometerse a comprar todos los números) o no. Para eso, el staff de Comiqueando elaboró estas mini-reseñas de seis series de reciente aparición. Enjoy!

: Me suscribí
: La corté
: Démosle tiempo

APHRODITE IX
Editorial: Image
Números Publicados: 1
Top Cow ya es sinónimo de heroínas con poca ropa, pero Aphrodite IX va más lejos. Con escena de ducha incluída, el guionista David Wolh y el dibujante David Finch nos traen el comic más jeropa del año, en el que la protagonista se dedica a matar tipos, para acto seguido perder la memoria y regresar a su casa donde la espera Burch, un tipo con implantes cibernéticos, quien se dedica a darle misiones. El muchachón, además de manosearla, le explica por qué pierde la memoria. Como es habitual en esta editorial, abundan las splash-pages de la minita mostrando el orto y, como era de esperarse, el número uno salió con un millón de tapas y se están ofreciendo posters. Lo que no se sabe es cuándo sale el próximo número. **(F.V.)**

Recomendación:

CASTLE WAITING
Editorial: Cartoon Books
Números Publicados: 2
Si a alguno le suena Linda Medley de los últimos números de la Liga de Perfil, olvídense de eso. En esa oportunidad tenía que hacer superhéroes por kilo, tratando de llenar los gigantescos zapatos de Maguire y Hughes. Acá es otra artista por completo diferente, acá nos presenta un mundo mágico, mezcla de fantasía infantil y relaciones adultas. Esta primera saga gira en torno de la Hermana Peace y su relación con la extraña Orden de los Solicitines. En pocas palabras: Castle Waiting es una mezcla de Bone con Sandman (agarrate, chocolate!). Imperdible. No sólo te conmino a suscribirte sino que es imperante que consigas el Trade Paperback donde empezó todo. **(D.A.)**

Recomendación:

HELLSPAWN
Editorial: Image
Números Publicados: 2
Otra de Brian Michael Bendis. Spawn a la Vertigo. Unos dibujos de la San Puta a cargo del photoshop... perdón, a cargo de Ashley Wood, joven aprendiz de dibujante oscuro y traumado. Mucho diálogo, muchos personajes secundarios, mucho cuadrito repetido para que Wood llegue con la entrega. Spawn contra el Violator, más jodido y en otro cuerpo. Típico de Bendis, muchos personajes que se van a ir entrelazando. Bendis explora los sentimientos más oscuros del hombre y lo condimenta con un par de escenas de acción que son tan sólo una excusa para mostrar lo bien que dibuja Ashley Wood. No es una obra maestra pero, la verdad, es un placer... **(S.B.)**

Recomendación:

MIDNIGHT NATION
Editorial: Image
Números Publicados: 2
Fino es la palabra. Michael Straczynski sigue teniendo esas frases increíblemente coloquiales y tiradas como al descuido y que son tan perfectas como bombones. Si a eso le adicionamos los complejos guiones que ya le conocemos y el trabajo más interesante de Gary Frank en mucho tiempo, estamos frente a algo digno de no dejar tirado en la batea. Por supuesto no sabemos qué tan muerto está el Teniente Grey (que viene a ser Mulder), ni qué tan muerta o qué tan ángel es Laurel (que viene a ser Scully, pero más buena anche dibujada). Pero con Stratosky nunca entendés una mierda hasta la tercera temporada, así que todo bien. Igual es un tren, así que anotemé, maestro. **(Dr.S.)**

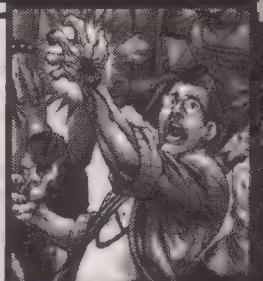
Recomendación:

OUTLAW NATION
Editorial: DC/Vertigo
Números Publicados: 2
Hoy te quiero hablar a vos, pebete. A vos, que viste el nº1 de Outlaw Nation y dijiste "Yo soy joven, pulenta y malo, y lo leo de arriba sin comprarlo". Lo hojeás, lo leés, ves esos diálogos de Jamie Delano y esos dibujos de Goran Sudzuka y decís "Esto pinta lindo, pero no se entiende un carajo". La dejás en la comiquería y te llevás tu prestige de X-Men vs. la barra brava de Tigre. Nooooo! No, nonono! ¿Sabés que te va a pasar? Te vas a perder una serie magnífica, compleja y divertida como pocas! Y dentro de un par de meses, cuando todo el mundo hable maravillas de Outlaw Nation, no la vas a encontrar ni hurgando por el Parque Rivadavia disfrazado de Lara Croft. Cuidate, querete, ojito, ojete. Haceme caso, sí? Mejor corré a la comiquería y suscribite a Outlaw Nation. **(A.A.)**

Recomendación:

ULTIMATE SPIDER-MAN
Editorial: Marvel
Números Publicados: 2
Al tener noticias de este título, mi bolsillo comenzó a gimotear una vez más. Nueva serie de Spidey, nueva bóñiga para el cebiche. Pero, oh sorpresa!, porque a pesar de saber con anticipación de qué iba (pongamos todos los relojes en cero y hagamos de cuenta que aquí no pasó nada, va todo de nuevo), quedé gratamente sorprendido. Pero lo más extraño es ver a un Brian Michael Bendis, con todas las pilas para el guión y a Mark Bagley bastante inspirado, cosas raras si las hay. Vale la aclaración de que lo odio... u odiaba, a partir de ahora. Y así, con unas tapas que se te cae el culo, comienza el nuevo origen del trepamuros. Totalmente reformulado, me atrevería a decir que groseramente mejor que el original. Si señor, todas las fichas son para esta máquina arácnida. No lo vas a poder creer. Perdón. **(C.)**

Recomendación:



por Andrés Accorsi

EL AUTOR DEL MES

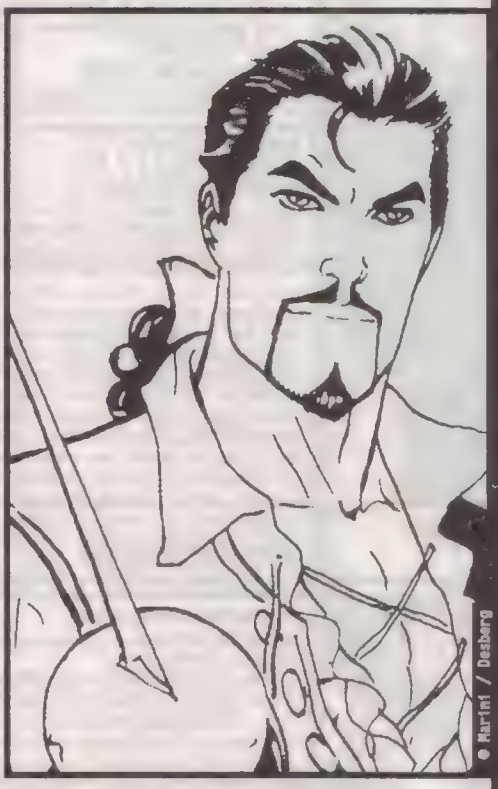
HOY ENRICO MARINI

Sin duda uno de los dibujantes más taquilleros del siempre próspero mercado francés, Marini nació en Suiza en 1969, hijo de padres italianos. Formado como lector a base de Michel Vaillant, Ric Hochet y Tanguy & Laverdure entre otras sagas aventureras, su debut profesional se produce en 1990, cuando la editorial suiza Alpen publica La Colombe de la Place Rouge, un álbum que resultaría ser el primero de una saga de cuatro bajo el título genérico de Les Dossiers d`Olivier Varese. A partir del segundo tomo (Bienvenue á Kokoninoworld) se incorpora el guionista belga Thierry Smolderen y juntos realizan también Raid sur Kokoninoworld y Le Parfum de Magnolia, hasta 1993, año en que la saga de Varese llega a su fin.

Para este entonces, la dupla Smolderen-Marini ha despertado el interés de la poderosa editorial francesa Dargaud, que lanza ese mismo año el primer tomo de la nueva creación de los autores: Gypsy Star, la saga del camionero gitano en un mundo post-apocalíptico. Aquí se empieza a notar el gusto de Marini por el manga (especialmente por Otomo) y algunas aproximaciones a la narrativa típica del género de los superhéroes. En total, Gypsy Star se compone -al menos hasta ahora- de cinco álbumes, el último aparecido a mediados de 1999. Seguramente, el gran éxito de la serie llevará a los autores a retomarla, como lo hicieron tras el prolongado paréntesis entre la cuarta y la quinta entrega.

En 1996 y junto al guionista Stephen Desberg, Marini produce el galardonado western L`Etoile du Desert. En 1998 vuelve a escribir un guión propio para el álbum Les Heritiers du Serpent, realizado para Suiza y reeditado más tarde en Francia. Su siguiente impacto llega a principios del `99 con el primer tomo de Rapaces, escrito por Jean Dufaux. Esta magnífica historia de vampiros encumbrados en lo más rancio de la alta sociedad resulta un verdadero furor y en Enero del 2000 se edita el segundo tomo de un arco de tres que, ante el éxito, será continuado en una segunda trilogía. Su último trabajo hasta la fecha es Scorpion, ambientada en la Italia del Siglo XVII, que marca su reencuentro con Desberg y su primera incursión en un género fundamental en el mercado francés: la aventura histórica.

El estilo de este joven maestro ha ido evolucionando hacia algo extremadamente personal, donde cada tanto despuntan John Byrne, Alan Davis o Carlos Pacheco, para luego dar paso a gestos y poses típicas de Otomo, en un contexto narrativo poco frecuente en el comic franco-belga (pocos cuadros por página, primeros planos de cabezas, etc.) y condimentado por una técnica de color muy expresionista, que lo acerca a Loustal, Bourgeon o Boucq. Y otro rasgo extraño en su obra: a diferencia de la mayoría de los consagrados en el mercado francés, Enrico Marini no suele dibujar menos de 100 páginas al año. Cuando le preguntan sobre su enorme producción, responde: "No puedo parar de dibujar. Me van a tener que cortar las manos". Y, ojalá que no, porque Marini es, sin duda, una de las grandes promesas para el siglo que se inicia.



© Marini / Desberg

TOP TENS

Ultima entrega de los rankings clásicos de Comiqueando, mientras empezamos a palpitar el debut de los nuevos Top Tens que arrancan en el próximo número. El nuevo sistema fue ampliamente presentado en el nº46 y consiste, básicamente en seis rankings nuevos (Mejor Serie del Siglo XX, Mejor Serie Actual, Mejor Guionista del Siglo XX, Mejor Guionista Actual, Mejor Dibujante del Siglo XX y Mejor Dibujante Actual), más otras tres categorías, surgidas de la votación entre ustedes. Ya tenemos muchos votos y queremos más. Mandanos el tuyo a Zapiola 2149 1°A, CP 1428, Buenos Aires, o a comiqueando@hotmail.com antes del 7 de Diciembre y participá en un sorteo por fabulosos premios!

MEJOR GRUPO

1. JUSTICE LEAGUE (DC)
2. X-Men (Marvel)
3. Legion of Superheroes (DC)
4. Next Men (Dark Horse)
5. Generation X (Marvel)
6. Avengers (Marvel)
7. Titans (DC)
8. Freak Force (Image)
9. Wildcats (DC/WildStorm)
10. Outsiders (DC)

MEJOR PERSONAJE

1. BATMAN (DC)
2. John Constantine (DC/Vertigo)
3. Wolverine (Marvel)
4. Death (DC/Vertigo)
5. Superman (DC)
6. Sandman (DC/Vertigo)
7. Hulk (Marvel)
8. Swamp Thing (DC/Vertigo)
9. Preacher (DC/Vertigo)
10. Joker (DC)

MEJOR PERSONAJE ARGENTINO

1. EL ETERNAUTA (H.G.O./ Solano López)
2. Caballero Rojo (Toni Torres/ Mariano Navarro)
3. Mafalda (Quino)
4. Cybersix (Carlos Trillo/ Carlos Meglia)
5. Cazador (Lucas)
6. Inodoro Pereyra (Fontanarrosa)
7. Nippur (Robin Wood)
8. Matías (Sendra)
9. Patoruzú (Dante Quinterno)
10. Nekrodamus (H.G.O./ H.Lalla/ W.Slavich)

MEJOR DIBUJANTE

1. TODD McFARLANE (no dibuja más)
2. John Byrne (X-Men: The Hidden Years)
3. Alex Ross (Shazam! Power of Hope)
4. Mike Mignola (Hellboy)
5. Jim Lee (preparando JIMLC Wonder Woman)
6. Frank Miller (preparando Dark Knight Strikes Back)
7. George Pérez (varios proyectos)
8. Kelley Jones (The Crusaders)
9. Brian Bolland (varias portadas)
10. Simon Bisley (varias portadas)

LA FIAMBRERIA

Título: Shade the Changing Man
Editorial: DC/ Vertigo

La Posta: Basado en el personaje de Steve Ditko, Shade es enviado del planeta Meta, y se instala en el cuerpo de un asesino en la Tierra. Escapa junto a Kathy George, la hija de dos víctimas de este asesino y persigue a las manifestaciones de la locura por toda América.

OF COURSE I REMEMBER. I COME FROM META. I POSSESSED THE BODY OF A KILLER CALLED TROY GRANGER. FOR A WHILE, I HAD TITS FOR A WHILE. I WAS DEAD FOR A WHILE.
BUT I'M THE CHANGING MAN. I HAVE THE POWERS OF MADNESS. OR AT LEAST I WILL HAVE SOON.
DC

Primer Número: Julio de 1990.
Ultimo Número: El 70, de Febrero de 1996.
Principales Protagonistas: Shade, Kathy George, Lenny Shapiro y, en menor medida, el American Scream, George (el hijo de Shade y Kathy), Lilith (la hija de Lenny), Pandora y Andrea Merdoch.
Principales Autores: Peter Milligan (guionista de toda la serie), Chris Bachalo (dibujante hasta el nº50), Mark Buckingham, Sean Phillips y Richard Case.
Los Numeritos: Los primeros, sobre todo del 4 al 12, del 51 al 53, el 62, 66 y 67.
Los Numerazos: 2 y 3, 20 al 26 (la saga de la ruta), del 33 al 38, el 39, 40, 42 al 44 (con John Constantine), 45 al 50, 54 al 58, 59, 60, 65 y del 68 al 70 (el final).
Las Tapas: La del nº1 (Brendan McCarthy), la del 14 (Jamie Hewlett), el 23 (Gavin Wilson), 30, 34 al 40 (Bachalo), 44, 45 y 50 (Duncan Fegredo), 53 (Sean Philips), 58 al 62, 66 y 68 al 70 (Fegredo), aunque son todas bastante lindas.
Debuts y Despedidas: El American Scream nace en el nº1 y deja de existir en el 18. Kathy George aparece en el 1 y muere en el 50. Lenny aparece en el 8 y queda hasta el final.
Crossovers: Ninguno, pero John Constantine aparece como invitado entre los nºs 42 y 44.
Donde Hubo Fuego: El American Scream reapareció en la saga The Haunting of America, en la revista del Spectre. Shade volvió a aparecer en el Elseworlds JLA: The Nail y en el especial de V2K llamado Totems que es, por ahora, su última aparición.
Forense: Sebastián Ballesteros.

BIBLIOTECA

En el número anterior, nos comimos una de las notas del nº9 y mandamos de frente march una del nº10. Hoy, entonces, arrancamos con una del 9, de ahí pasamos al 11 y veremos hasta dónde llegamos. Albumes, libros, trade paperbacks... qué lindo es llenar estanterías!

BEAVIS & BUTTHEAD
- Trashcan Edition (Rick Parker y otros/ Marvel)
- Holidazed and Confused (Rick Parker y otros/ Marvel)
- Greatest Hits (Rick Parker y otros/ Marvel)

CACHO MANDRAFINA
- Savarese Vol.I al III (Robin Wood/ Columba)
- Morgan Vol.I (Robin Wood/ Columba)
- El Husmeante (Carlos Trillo/ Doedytores)
- Cosecha Verde (Carlos Trillo/ Colihue)
- Abrir Puertas (Juan Sasturain y otros/ Ikusager)
- El Iguana (Carlos Trillo/ Norma)

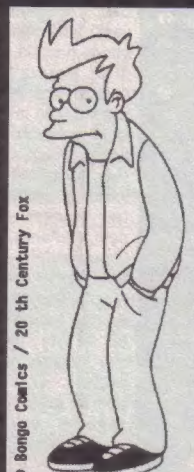
STAN LEE
- Golden Age of Marvel Vol.I y II (varios)
- Monster Masterworks (Steve Ditko y otros)
- Marvel Masterworks Vol.I al X, XIII al XXIII y XXV al XXVIII (varios)
- Essential Fantastic Four Vol.I y II (Jack Kirby)
- Essential Spider-Man Vol.I al IV(S.Ditko y John Romita)
- Essential Hulk Vol.I (Jack Kirby y otros)
- Essential Avengers Vol.I y II (J.Kirby y D.Heck)
- Essential X-Men Vol.I y II (J.Kirby, D.Heck y otros)
- Essential Iron Man Vol.I (Don Heck)
- Essential Captain America Vol.I (Jack Kirby)
- Essential Silver Surfer (John Buscema y J.Kirby)
- Greatest Villains of the Fantastic Four (J.Kirby y otros)
- Spider-Man's Greatest Villains (varios)
- Origins of Marvel Comics (varios)
- Son of Origins of Marvel Comics (varios)
- Grandson of Origins of Marvel Comics (varios)
- Bring on the Bad Guys (varios)
- Bring Back the Bad Guys (varios)
- Best of Marvel Comics (varios)
- Very Best of Spider-Man (varios)
- The Silver Surfer (Jack Kirby)
- Silver Surfer: Judgement Day (John Buscema)
- Silver Surfer: Parable (Moebius)
- Kingpin (John Romita)

© Marvel Ch.

WEB@DAS

por Martín Casanova

La elección de esta página no responde a un orgullo patrio ni nada por el estilo. Futurama en Argentina es una de las mejores páginas que he visitado sobre este delirante grupo del año 3001. El mérito está en la dedicación constante para hacerla, con actualizaciones semanales. Desde la página de inicio (www.tvcentral.com.ar/futurama) ya se pueden ver las novedades referentes a qué capítulo estrenará Fox o Telefé y se pueden acceder a las diferentes secciones, que van desde imágenes de alta definición (rarísimo en internet), una investigación acerca de la traducción que tenemos que sufrir, información acerca de los principales personajes y una guía de capítulos. Como toda página dedicada a un producto Groening, este site tiene links a las "cápsulas", esa maravillosa creación de los fans que contiene los diálogos, descripciones y detalles ocultos de cada uno de los capítulos (aunque eso está en inglés. Sorry...). Si te copan Fry, Bender y el Dr. Zoidberg, visitá Futurama en Argentina. Internet es más que publicidad voraz y chats obscenos (aunque siga siendo su principal función, tanto ahora como en el año 3000).



© Bongo Comics / 20 th Century Fox

ANARKOMIX

EL ORÁCULO

COMO SIEMPRE, EL OMNISCIENTE MANANTIAL DE LA SABIDURÍA SE PONE A DISPOSICIÓN DE NUESTROS DESESPERADOS LECTORES, A MODO DE BOTE INFLABLE EN EL TURBULENTO OCÉANO DE LA DUDA. SUBITE AL ORÁCULO Y LLEGARÁS A BUEN PUERTO.

• Juan Cane Pregunta: ❶ ¿Por qué en el nº41, en el informe especial de la JLA sobre el Crime Syndicate, no nombran las apariciones en Animal Man?. • Porque están claramente fuera de continuidad. ❷ ¿Qué números de Hulk, Generation X y X-Men dibujó Bachalo? Además de estos y de Ghost Rider 2099, ¿hizo alguna otra cosa en Marvel?. • De Hulk, sólo unas páginas del nº400. De Generation-X, los nºs 1 al 8, 17 al 23, 25 al 31 y el Menos-1. De X-Men, ninguno. De Uncanny X-Men, los nºs 353 al 356, 358 al 360, 362 y 363. Y entre otras cositas muy menores, destacamos los cuatro números de Generation Next, la versión Age of Apocalypse de Gen-X.

• Adrián Varela pregunta: ¿Hasta qué números publicó Zinco las series JLA, JLE y L.E.G.I.O.N.? • Entre la serie mensual y los cuatro libros, JLA llegó hasta el nº77 USA. JLE cerró en el 36 USA. L.E.G.I.O.N. llegó hasta el 15 (18 USA).

• Santiago Decaro pregunta: ❶ ¿Cómo volvió Blockbuster después de ser asesinado en Legends?. • No volvió. El Blockbuster actual es el hermano del fiambre. ❷ ¿Con qué fecha de portada salió Batman & The Outsiders nº1? • Agosto de 1983. ❸ ¿A qué números y colecciones pertenecen las sagas de Batman "A Death in the Family" y "Year Two"? • Batman nºs 426-429 y Detective Comics nºs 575-578, respectivamente. ❹ ¿Son conseguibles los especiales Guy Gardner Reborn, Armaggeddon: Inferno y Eclipso: The Darkness Whithin? • Ninguno es especial. Son todas miniseries y sí, en EEUU se consiguen fácil y barato.

❺ ¿Cuál fue el primer trabajo profesional de Grant Morrison? • Historias cortas en la revista Near Myth. ❻ ¿En qué quedó el proyecto de la serie animada del DCU? • Cada tanto resucita. Ahora se está hablando de acotarla a la JLA.

• Bruno Magistris pregunta: ❶ ¿Sigue la serie animada de Spawn? • No, se canceló luego de la tercera temporada. ❷ ¿Existe algún video que recopile toda la serie animada de Spawn? • No, para tenerla completa necesitás comprar tres videos, de entre 140 y 150 minutos cada uno. ❸ ¿Cuál es el presupuesto de cada capítulo de Batman Beyond? • Alrededor de 400.000 dólares, mango más, mango menos.

• Sebastián Rizzo pregunta: ❶ ¿Cómo se llama y de qué grupo es el video-clip que dirigió Todd McFarlane? • Do the Evolution, de Pearl Jam. ❷ ¿Cuántos números va a durar la edición de Vid de Video Girl Ai?. • Eso sólo te lo puede responder Vid. ❸ ¿Van a salir nuevos comics de X-Files? • Por ahora no.. ❹ ¿Es verdad que cierra Columba? • No. ❺ ¿Puede ser que haya sólo cuatro álbumes de Martin Hel en la Colección Clásicos? ¿El cuarto tiene un final cerrado? • Hay sólo cuatro álbumes. Cada saga de Martin Hel tiene su cierre, pero el final definitivo nunca se publicó en Argentina.

NI AHI...! por Caba

Sí, sí, ya sé. Otra vez Image. Pero ¿qué quieren, che?. Estos tipos son una máquina de hacer mierda. La producen tan rápido que al toque la montaña te llega hasta acá, y no deja ver las otras montañas. Bien, una vez dadas las explicaciones pertinentes, quisiera aclarar un tema que parece no deja dormir a algunos: Así es fiera, me descubriste. Uso este sobrenombre para ocultar mi verdadera identidad. Porque en realidad soy....Ismael CABAllero! Ajá!. Sorprendente ¿verdad?. Porque como verán, mi cuerpo ha sido genéticamente alterado para obtener el poder de ocultame tras mi apodo. También podrán confirmar mediante quienes me conocen, que soy capaz de sacar dos de 65 hasta Retiro, por favor. Por otro lado, y no pregunten por dónde, me extirparon el sentido de la responsabilidad. Así es como puedo subir una escalera al mismo tiempo que mastico un sobre de figuritas Chiquititas y sin pensar en los cien mangos que dejé en la comiquería. Finalmente, les digo que por las noches podrán verme en mi habitual traje verde de moco, saltando de baldosa en baldosa y evitando que los perritos hagan la porquería a la vista de los niños. Y los chicatos reconocerán mi presencia cuando mirando al suelo la gente grite, "Caba, tomatelás!".

Bien, ahora a lo que nos ocupa, el comic denominado Youngblooggggrrggg... agc... chuf... hugoooggg..aaaaaa, perdón... en su número uno. Un clásico del sale con fritas, de tipos con músculos donde la piel está a punto de rasgarse y mujeres cuyos encantos desafían las leyes de la física. Esto fue escrito, como un niño de nueve años después de ver 9 Semanas y 1/2 y Desaparecido en Acción XV, por Rob Liefeld, y dibujado por él mismo con la ayuda de su amiguete Brian Murray, quien realizó la burresca tarea durante la proyección de las citadas cintas, pero en el cine y a oscuras.

Lo que intentan contarnos los chicos, es que alguien le informa al Presidente de la Madre Patria (o sea, EEUU) que los iraquíes se van a mandar para Kuwait. Y si eso sucediera se les corta el curro del petróleo. Entonces deciden mandar al único equipo Youngblod que estaba disponible (o sea, los de última), dirigido por el coronel Stone. -¿Están seguros che?, preguntó el presi. -Ta todo bien, si Estón los va a tener cagando a los pendejos.

Doble splash page, todos en el aire y trabaditos. Saltan del helicóptero, obviamente sin paracaídas porque son todos re-machos, y una página después listo el pollo, a la mierda los ejércitos de Kussain. Problemas de mando, alguien dijo por ahí . Todos pierden dos turnos. Mueren tres gracias a Stone, de dos no se encuentran todas las fichas y al último lo baja a cachetadas, nomás. Yo diría que los hizo cagar. Stone es relevado a patadas y arrestado. Y comisión militar de por medio, la manzanita en forma de calavera en la frente del general crece un 300 por ciento en dos cuadritos. Resulta que Stone es meta-humano a lo Universal Soldier y para evitar kilombo sólo le quitan el cargoy vuelve a ser civil. "Ojo que hay elecciones!", se escuchó en el fondo.

Catorce meses, después un tal Shaft, vil choreo de Hawkeye, es presentado como nuevo jefe del equipo vómito en colores. Los nuevos que suplantan a los fiambres y los anteriores conforman lo que sería, sin contar a Hawkeye, un choreo a todos los héroes conocidos de todas las editoriales, siete en total. Otra splash page y después sí, el tan ansiado, el tan preciado, el necesario como agua en el desierto, fin. En realidad, la edición yanki traía una segunda historia, pero yo, masoca hasta la muerte, estoy comentando la edición argentina de Comic Press, que trae medio nº1 yanki, y encima a tres mangos (ríndete, Muñones, estás rodeado).

● Rob Liefeld

No pienso hacer ningún tipo de reflexión con respecto a este tereso con tapa a color, excepto un... ¿Y ahora quién me paga el psicólogoooooooooo?!?!

LLEGARON AL PAIS LAS CHICAS DE HENTAI Y XPARODIES

Y TE ESTAN ESPERANDO...

País de origen:
Japón
Lugar de estadía:
Kioscos y Comiquerías
Objetivo:
Que disfrutes de ellas...

La Revistería

VENTA MAYORISTA: Ulrico Schmidel 5620
(1440) - Capital Federal
Tel./Fax.: (54-11) 4642-5130 / 4643-0010
WEBSITE:www.larevisteria.com.ar E-Mail: info@larevisteria.com.ar

LO MEJOR, DE NUEVO

Editorial Columba vuelve a hacer historia y presenta a los grandes personajes de la historieta argentina uno por revista, desde el principio, de a dos episodios completos y

A SOLO $ 2.^{00}

- El Tony presenta MARK por Robin Wood y Ricardo Villagrán
- D'Artagnan presenta DENNIS MARTIN por Robin Wood y Lito Fernández
- Fantasía presenta GILGAMESH por Lucho Olivera
- Intervalo presenta SAVARESE por Robin Wood y Mandrafina
- NIPPUR de Lagash por Robin Wood y Lucho Olivera

CON UN SUPER POSTER COLOR !

- nuevas tapas
- nuevas letras
- la misma emoción
- todos los meses en tu quiosco

LA VUELTA DE LOS CLASICOS